

INCLUS! LE CD-ROM:
détail page 34
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ EN 30 MINUTES DE VIDÉO
+ REPORTAGE E3 | TESTS | PREVIEWS | ADD-ONS | PATCHES | SAUVEGARDES | SHAREWARES.....
PC
MENSUEL
NOUVELLE
FORMULE
SOLUCES
3 MAGAZINES EN 1
12 DÉMOS JOUABLES
EN EXCLUSIVITÉ :
LODE RUNNER 2,
DOMINION STORM,
LA 1ÈRE VIDÉO
DE TOMB RAIDER III
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
LE PLUS GRAND SALON
DES JEUX VIDÉO
DU MONDE !
TOUTES
LES NOUVEAUTÉS
98 ET 99
TOMB RAIDER III
DAIKATANA, DIABLO 2,
AGE OF EMPIRES II,
RAYMAN 2,
LANDS OF LORE 3,
NEED FOR SPEED 3,
MOTO RACER 2,
MESSIAH, HALF-LIFE...
SUPPLÉMENT
GRATUIT
80
PAGES DE
SOLUTIONS
ET D'ASTUCES
FEEBLE FILES,
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE),
UNREAL,
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE),
RED LINE RACER,
BATTLEZONE,
BLACK DAHLIA...
SOLA
L 9506 - 17 - 39,00 F - RD
39 FF • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 270 FL • Canada : 9,95 $ Can.

4 CD-ROM POUR VOTRE PC !

59 F SEULEMENT !



ACTUELLEMENT EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



+ de 70 démos jouables

DOSSIER : Jeux de Foot

Infos et démos à l'appui !

Add-On Collector

Les add-on, ce sont ces petits «trucs en plus» qui rendent un jeu excellent encore meilleur : accélération 3D, nouveaux niveaux, nouvelles versions... Bref, vous trouverez : un patch 3Dfx pour Hind et pour Apache Longbow ; des mises à jour pour Advanced Civilizations, Joint Strike Fighter, Starcraft, Total Annihilation ou Wing Commander Prophecy ; 11 niveaux pour Jedi Knight ; 5 niveaux pour Quake 2 ; 4 niveaux pour Quake ; une mise à jour, un avion, 6 missions et un éditeur de missions pour Flight Unlimited 2 ; une nouvelle équipe, une nouvelle moto et un trainer pour Redline Racer ; M.A.X., Diablo, Red Baron 2, Redneck Rampage, Starcraft... Et bien d'autres choses encore !

350 Mo de Sharewares

Jeux, utilitaires, mises à jour, divers...

DOSSIER : Mise en Page

400 polices de caractères et 600 clip-arts !

- 3D Table Sports
- Action Soccer
- Addiction Pinball
- Alpha Natix
- Ares Rising
- Astro Rock 2000
- Barrage
- Baseball Mogul 99
- Battery Check
- Battle Zone
- Beast Wars
- Black Dahlia
- Burnout : Championship Drag Racing
- Championship Manager 97-98
- Cobra Gunship
- Comanche Gold
- Commandos
- Descent Freespace : The Great War
- Dink Smallwood
- Empire Soccer 94
- Entrepreneur
- Evil Core
- Fallout
- FIFA 98 En Route pour la Coupe...
- FIFA 98 La Coupe du Monde
- Five Elements Masters
- Flying Saucer
- Football Masters
- Formula 1 97
- G Police
- Hardball 6
- Hexplore
- High Heat Baseball 1999
- Incoming
- Incubation : The Wilderness Mission
- Industry Giant
- International Cricket Captain
- Jazz Jack Rabbit 2
- Jedi Knight : Mysteries of the Sith
- Juggernaut Corps First Assault
- Kick Off 98
- Knights and Merchants
- Manchester United
- Metal Knights 98
- Microsoft Soccer
- Monster Trucks Madness 2
- N.I.C.E. 2
- Neophyte : Koplio's Story
- Nightmare Creatures
- Outwars
- Pandemonium 2
- Peter Jacobsen's Golden Tee Golf
- Redline Racer
- Rising Lands
- Semper Fi
- Seven Kingdoms Ancient Adversaries
- Shadow Master
- Shangai Dynasty
- Super Touring Cars
- Swarm
- Team Apache
- The Golf Pro
- Tomb Raider 2
- Total Soccer
- Ultimate Soccer Manager 2
- VR Soccer 96
- Warbreeds
- World Football 98
- World Wide Soccer
- X Com Interceptor
- Z.A.R.

2 JEUX COMPLETS



Bedlam (arcade)

L'humanité est en danger ! À vous de la débarrasser de la menace des Biomechs : prenez le contrôle d'une équipe de robots ultra-modernes ne connaissant ni la peur, ni la pitié, et foncez à travers 25 niveaux gigantesques à haute teneur en adrénaline !



Striker' 95 (football)

Voilà un jeu de football qui recrée l'action, les frissons, la passion et l'ambiance d'un vrai match : des commentaires en français, une animation réalisée avec l'aide de vrais footballeurs, un système d'édition des équipes, une grande variété de stades, la foule en délire, plus de 5 000 joueurs possédant leur nom et leurs caractéristiques, plus de 300 équipes nationales et internationales. À les coupes et les championnats !

IL N'EST PAS TROP TARD POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE PC COLLECTOR.

POUR CONNAÎTRE LE NOM DES DÉMOS ET DES JEUX COMPLETS PARUS DANS LES ANCIENS NUMÉROS DE PC COLLECTOR :

3615 PC SOLUCES* RUBRIQUE PC COLLECTOR

OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

*(Éditeur TEOFIL 1,29 F/mn)

BON DE COMMANDE

À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PC COLLECTOR, CYBER PRESS PUBLISHING, 6 Bd Gl Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

◯ ***Oui, je veux recevoir le n° :*** ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 *de PC Collector avec leurs CD-Rom,*
☐ *au prix de 64 FF par numéro,* ☐ ***OFFRE SPÉCIALE : 3 NUMÉROS AU CHOIX POUR 150 FF*** *et j'ai bien noté que le port était compris*.*

◯ *Total de ma commande :* ______ *Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES par :* ☐ *Chèque bancaire ou postal* ☐ *Mandat*

☐ *Carte Bleue n°* ____ ____ ____ ____

expire fin __ __

NOM........................ **PRÉNOM**........................

ADRESSE........................

C.POSTAL........................ **VILLE**........................

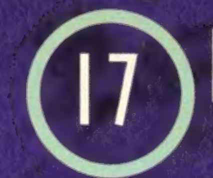
PAYS........................ **AGE**........................ ***Signature obligatoire***

PC SOL 17

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires par n° (69 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 01 41 06 44 46.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.



JUILLET AOÛT





(((ÉDITO)))

Vous l'aurez remarqué : cette fois, le divorce est officiel... D'un côté, l'actualité, et de l'autre, les soluces ! Ainsi, les choses sont claires... La partie dévolue à l'actualité s'étoffe considérablement (davantage de tests et de previews) et le domaine des soluces n'est pas négligé pour autant, avec vingt pages de plus — oui, oui, j'ai bien vu, en noir et blanc... Et alors ? Il ne s'agit pas là de tests mais de solutions vérifiées point par point. C'est moins joli ? Certes, mais infiniment plus complet qu'un «guide» du débutant négligemment jeté dans le magazine. Enfin, vous pourrez mettre de côté chaque partie en noir et blanc de PC Soluces pour réunir, mois après mois, ce qui deviendra non pas une bible mais une ***encyclopédie de la soluce*** sur PC... Tout le monde s'y retrouve, **NON ?** Voyez le programme : Feeble Files, Starcraft, Unreal, Commandos, Red Line Racer, BattleZone, Black Dahlia... Essayez donc de dénicher un mensuel qui vous en propose autant, pour voir ! Et puis il y a le CD-ROM... Grâce à lui, vous disposerez de patches, de sauvegardes et de plein de fichiers qui rendront votre vie de joueur infiniment plus facile. Il y a bien entendu des démos — certaines en exclusivité — et des sharewares, mais surtout de la vidéo. Les vidéos renforcent l'impact des tests, previews et reportages présentés sur le papier, en apportant une dimension supplémentaire.

De nouvelles rubriques font leur apparition dans les deux volets du nouveau PC Soluces... Système D vous fera découvrir tout un tas de conseils qui vous épargneront des blocages intempestifs face aux messages étranges de Windows 95. Et des informations sur les add-on, les mises à jour, Internet, les jeux «Budget» et le shopping vous révéleront tout ce que vous voulez savoir sur vos jeux préférés...

Profitez bien de ce numéro et rendez-vous en septembre pour encore plus de soluces, de tests, de previews, de dossiers, de Cheat Codes... Bref, encore plus de PC Soluces mensuel !

(((SOMMAIRE)))



Prochain Numéro le 28 août

PC Soluces devient mensuel à partir du mois de septembre.

Tél. des éditeurs

- 7th Level (Ubi Soft) : 01 48 18 50 00
- Acclaim: 08 36 68 24 68
- Activision (Ubi Soft):01 48 18 50 00
- Blizzard (Ubi Soft):01 48 18 50 00
- Blue Byte (Ubi Soft): 01 48 18 50 00
- Cryo: 01 44 65 25 65
- Eidos: 08 36 68 19 22
- Grolier: 01 55 45 45 00
- GT Interactive: 08 36 68 14 11
- Interplay: 01 53 83 17 39
- Infogrames: 04 72 65 50 00
- Lucas Arts (Ubi Soft): 01 48 18 50 00
- Microprose (Electronic Arts): 04 72 53 25 25
- Microsoft : 01 69 86 46 46
- Mindscape : 08 36 68 18 11
- New World Computing (Ubi Soft): 01 48 18 50 00
- Psygnosis: 01 44 40 71 99
- Ubi Soft: 01 48 18 50 00

Numéros de téléphone des constructeurs

Creative Labs	01 39 20 86 00
Diamond Multimedia	01 55 38 16 00
Epson France	01 40 87 38 18
Guillemot	02 99 08 90 88
Intel	01 45 71 71 01
Matrox	01 45 60 62 08

Retrouvez-nous sur Internet :

http://www.pcsoluces.com
- — Consultez le sommaire du numéro en kiosques.
- — Commandez les anciens numéros.
- — Abonnez-vous On-line.
- — Les dernières news des jeux vidéo.
- — Tous les sites des éditeurs.
- — Écrivez à la rédaction



PC SOLUCES est une publication mensuelle éditée par CYBER PRESS PUBLISHING S.A. au capital de 250.000 FF 92-98, Boulevard Victor Hugo 92115 CLICHY Cedex Tél : (33) 01.41.06.44.33. Fax : (33) 01.41.06.44.48.

Président-directeur Général : Marc ANDERSEN

Directeur financier : Xavier DE PORTAL

Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN

Directeur Général des Rédactions : Claude LUCAS CLAUDLUCAS@aol.com

Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY

Directeurs Artistiques : Éric BEAUZEL, Olivier REVENU

Secrétariat Général de Rédaction : François GABERT, Isabelle DERVEAUX

1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON

Secrétaires de Rédaction : Richard EL MESTIRI, Groucho PANDEROSA

Maquette : Michou, Laurent COLLIARD

Couvertures : Olivier REVENU, Éric BEAUZEL

Ont collaboré à ce numéro : Jean-François MOLAS, Rodolphe DONAIN, Xavier ALLARD, Yann LEBECQUE, Aude RAUZY, Luis de OLIVEIRA, Christophe LEMONNIER

Illustrations : Yann LEBECQUE, Joaquim ANTUNES MORGADO, YACCINE

Responsable télématique : Alain MILLY

Abonnements métropole : Christophe BASSET - 01.41.06.44.46

Publicité : Isabelle WEILL - 01.41.06.44.45

Responsable des ventes : Claude JAQUIER

Photogravure : P.P.O. (Pantin)

Impression : SNIL (Fleurines)

Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse

Réassort réservé au réseau de diffusion : Claude JAQUIER - 01.41.06.44.40

Représente l'éditeur en Belgique : Soumillion Promotion. M. Jean-Philippe TONDEUR 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02.555.02.22.

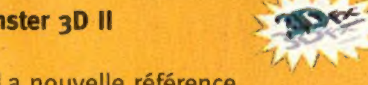
Dépôt légal à parution
N°ISSN : 1269-2921
N° Commission Paritaire : 76997

Ce numéro est accompagné d'un CD-Rom encarté entre les pages 34 et 35, d'un huit pages format A5 «Armageddon» encarté entre les pages 66 et 67, et d'un supplément gratuit de 84 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

Illustrations de couverture : Tomb Raider III / Lara Croft © Core Design / EIDOS E3 © IDG Expo Management Company

Nouvelle carte Monster 3D II. Il y a du diabolique là-dedans !

Monster 3D II



- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de



Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : **Surcouf - LCDI Advance - aAt Superstore - magasins FNAC.**

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale) :
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer :	**Banque Magnétique :**	**High Tech Services :**	**Ingram Micro :**	**KARMA :**
Tél. : 01 60 92 60 60	Tél. : 01 39 33 98 00	Tél. : 04 42 20 59 59	Tél. : 03 20 88 58 00	Tél. : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 01 34 38 98 08	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37

bloc notes

LES JEUX VIDÉO BOUGENT... SANS BOUGER. REGARDEZ DONC LE CLASSEMENT DES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT (QUE NOUS ATTENDONS NOUS AUSSI À MORT, EN FAIT). C'EST DE LA NOUVEAUTÉ, C'EST **RÉVOLUTIONNAIRE** ET DES CENTAINES DE PERSONNES BOSSENT SUR CES PRODUITS... MAIS EN DÉFINITIVE, CE N'EST QUE DE LA SÉQUELLE !! JE NE VOUDRAIS PAS VOUS DÉCEVOIR, MAIS PAS UN SEUL D'ENTRE EUX NE VA PROPOSER DES **INNOVATIONS** LUDIQUES... ON NE CHANGE PAS UNE FORMULE QUI MARCHE... D'ACCORD, MAIS IL Y A LÀ DE QUOI NOUS INQUIÉTER. AURA-T-ON, UN DE CES QUATRE, UN ÉDITEUR QUI NOUS FERA LA **SURPRISE** D'UN WOLFENSTEIN 3D OU D'UN DUNE 2 ? CE NE SERA PAS MICROSOFT EN TOUT CAS, DONT LA POLITIQUE CONSISTE À PRODUIRE UN JEU PLUS OU MOINS CORRECT PAR GENRE DÉJÀ EXISTANT. ALORS, POUR RATISSER LARGE, LES SOCIÉTÉS MÉLANGENT LES GENRES : JEUX DE RÔLES / AVENTURE / ACTION ; DOOM-LIKE / JEU DE RÔLES ; GESTION / SIMULATION... MAIS DANS CETTE INDUSTRIE QU'EST LE JEU VIDÉO (ET DONT LE CHIFFRE D'AF-FAIRES DÉPASSE CELUI DU CINÉMA), OÙ DIABLE SE CACHE L'**INVENTIVITÉ** ?

LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT...

1. Dune 2000
2. Tomb Raider III
3. Command and Conquer : Tiberium Sun
4. Age of Empires 2
5. Sim City 3000
6. Total Annihilation 2
7. Duke Nukem Forever
8. Diablo 2
9. Lands of Lore 3
10. Blood 2

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ...

1. Tomb Raider 2
2. Age of Empires
3. Blade Runner
4. Fifa '98
5. Jedi Knight

LE TOP DE LA RÉDAC...

1. Conflict Freespace (Yann) - 2. Total Annihilation (Luis) - 3. Might and Magic 6 (Jeff) - 4. Commandos (Rodolphe) - 5. Total Annihilation : Contre-Attaque (Léo)

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER...

1. Tomb Raider version longue
2. Starcraft
3. Tomb Raider II
4. Les Visiteurs
5. Age of Empires
6. Fifa '98
7. Fallout
8. Flight Simulator '98
9. Égypte
10. Best of des jeux Disney
11. Riven
12. Duke Nukem
13. Titanic
14. Moto Racer
15. Blade Runner

LES SORTIES PRÉVUES D'ICI SEPTEMBRE...

- KKND2 (Beam Software)
- Star Trek : Klingon Honor Guard (Microprose)
- Sierra Pro Pilot (Sierra)
- Civil Wars Generals 2 (Sierra)
- Police Quest : Swat 2
- Wargames (Electronic Arts)
- X-Files The Game (Electronic Arts)
- Commandos (Eidos)
- Alien Intelligence (Interplay)
- Dune 2000 (Virgin)
- Recoil (Virgin)
- Dawn of War (Virgin)
- Creatures 2 (Mindscape)
- Nightmare Creatures (Activision)
- Comanche 3 Gold (Novalogic)
- Grim Fandango (Lucas Arts)
- Le Cinquième Élément (Gaumont Multimedia)

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) ....
2) ....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
....
MICRO ....
....

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 92-98, BD VICTOR-HUGO, 92115 CLICHY CEDEX

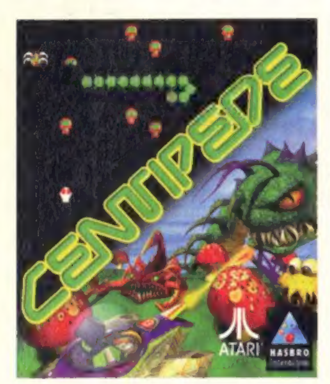
TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.



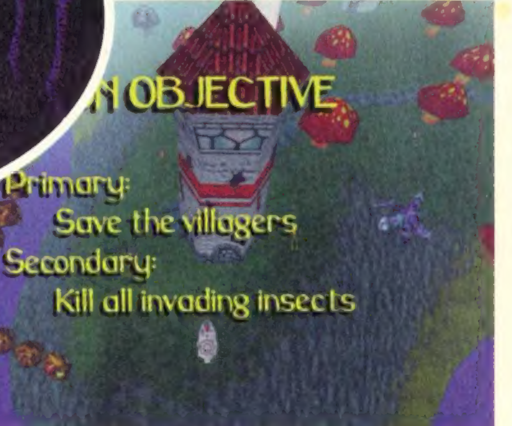
HASBRO : METS TES DEUX PIEDS EN CANARD

Hasbro continue sur sa lancée mercantile : après la sortie - et le succès aux USA ! - de Frogger, il annonce Centipede. Dans ce jeu datant de 1984, il faut massacrer des araignées, des mille-pattes et autres créatures hautement dangereuses pour sauver de la mort les habitants d'un village de gnomes. Comme toujours, ils reprennent le même concept, et collent une couche de 3D par-dessus. Bref, de ce côté de l'Atlantique, on ne l'attend pas trop impatiemment...

SIERRA VIENT D'ACQUÉRIR LES DROITS D'EXPLOITATION DE BILBOS LE HOBBIT ET DU SEIGNEUR DES ANNEAUX. ILS DEVRAIENT AINSI NOUS PROPOSER UN JEU MULTI-JOUEURS SE DÉROULANT DANS LES TERRES DU MILIEU. LÀ OÙ ILS FONT VRAIMENT FORT, C'EST QU'ILS ANNONCENT PLUS DE 2 000 LIEUX QUE POURRONT VISITER SIMULTANÉMENT PLUS DE 10 000 JOUEURS !







on vous dit tout

Les news de toute l'équipe

Electronic Arts a vendu plus de 2,3 millions d'exemplaires de Coupe du Monde 98 sur PC, Playstation et Nintendo 64 : Fifa 98 en route pour le record du monde ?

MICROSOFT EN VEUT TOUJOURS PLUS

Après avoir casé son système d'exploitation Windows CE dans la dernière console de Sega, Microsoft se penche sur le cas des jeux consoles. Ainsi, on devrait retrouver deux titres de Sony sur le site zone.com, Internet Gaming Zone : Tanarus et EverQuest. À l'inverse, Psygnosis se voit confier la tâche d'adapter sur console les titres Age of Empires, Urban Assault et Motocross Madness de Microsoft. Bref, on ne va bientôt plus pouvoir faire la différence entre PC et consoles...

AT & T, L'ÉQUIVALENT AMÉRICAIN DE NOTRE FRANCE TELECOM, A PROPOSÉ LE RACHAT D'AOL, QUI A REFUSÉ.

TRASH MAIS PROPRE

Reflections, à qui l'on doit entre autres Destruction Derby, planche actuellement sur un nouveau jeu de bagnoles destroy, prévu sur PC et Playstation. Baptisé Driver, du moins pour le moment, il vous plongera dans une ambiance à la Starsky et Hutch, et il se veut, en gros, un Grand Theft Auto en 3D. Cependant, l'équipe n'approuve pas la mode des jeux de conduite «gore», et personne ne sera tué dans ce jeu.

PSYGNOSIS AIME LE DVD

Ça y est, les premiers titres utilisant le DVD commencent à être annoncés. Psygnosis nous promet donc une version spécifique de son jeu Lander, où l'on pilote un vaisseau sur une planète au relief tourmenté. On devra explorer cette planète pour le compte de différents laboratoires de recherche, et l'on ne tardera pas à trouver la trace d'une civilisation inconnue...

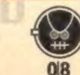






BATTLE PAS TRÈS NET

Blizzard dans la ligne de mire des protecteurs de la liberté. Le sujet de leur colère est la collecte par l'éditeur de leurs e-mails et des informations contenues dans la base de registres à leur insu, lorsqu'ils se connectent à Battle.net. Blizzard prétend pour sa part que cette pratique avait pour but de dépanner certains joueurs qui n'arrivaient pas à se connecter sur ce serveur. En effet, la protection du jeu consiste en une clef qui se trouve sur le CD, clef que des pirates sont, logiquement, parvenus à récupérer. Les joueurs honnêtes disposant d'une clef utilisée par un pirate ne pouvaient donc pas se connecter. Pour faire la différence entre ces deux types de joueurs, Blizzard a donc récupéré les informations de la base de registres. La Commission Nationale Informatique et Liberté (CNIL) a de beaux jours devant elle...



INTEL ET 3DFX N'ONT QU'À BIEN SE TENIR

Dans ce numéro, il y a un dossier consacré à l'accélérateur 3D Intel i740. Lisez-le, et vous verrez que la position de 3Dfx est menacée. Mais ce n'est pas tout, puisque S3, autre constructeur de chipsets graphiques, se lance dans la course. Son produit, le Savage3D a en effet tout pour faire saliver le joueur. Il annonce une vitesse de transfert de 125 millions de pixels par seconde, un mode 16 millions de couleurs, et tous les effets spéciaux intégrés. De plus, une nouvelle technologie de compression de textures, le S3TC, qui sera intégré à DirectX, permet d'optimiser la mémoire vidéo et d'utiliser le mode AGP 4X... Bien sûr, cette puce s'occupera aussi de l'affichage 2D, et nécessitera malgré tout un PC de course pour donner toute sa mesure. Reste que la concurrence se fait plus pressante, et que le standard 3Dfx/Glide risque d'en prendre un coup...

ORIGIN FAIT-IL DU RACKET ?

Origin a quelques soucis avec Ultima On Line. Certains utilisateurs américains ont porté plainte contre l'éditeur : les conditions d'utilisation n'étaient pas, à leur sens, suffisamment claires. En effet, si le premier mois de connexion est gratuit, il n'en est pas de même pour les suivants... Espérons qu'Origin sera plus précis lorsqu'il éditera Privateer On Line !

Une boîte japonaise vient de mettre au point une fibre optique recouverte d'une fine couche de... poivre rouge. Ça empêche les souris de grignoter les câbles!



Un comité d'études britannique vient de proposer l'abandon définitif de la diffusion télé analogique en 2010, au profit du combiné télé numérique/Internet. Pour continuer à utiliser son téléviseur actuel, il faudra lui adjoindre un boîtier de conversion analogique/numérique.



UNE MACHINE DE RÊVE POUR BIENTÔT ?

Sega, Nec et Videologic, Hitachi et Microsoft se sont associés pour créer la console de jeu la plus performante du moment. Le premier a créé le design et le cahier des charges, les seconds ont fourni le chipset d'accélération 3D (à base de Power VR2), le troisième s'est chargé du processeur et le dernier a développé le système d'exploitation. Sega disposera donc bientôt de la seule console tournant à l'aide de Windows CE, le système d'exploitation de Microsoft adapté aux PDA (Personal Digital Assistant) et PC de poche. Le gros intérêt, c'est que le kit de développement sera très abordable et que le portage des jeux entre la console et le PC sera très simple. Le nombre de titres disponibles lors du lancement de la Dreamcast devrait donc être important, et grossir très rapidement.
Côté technique, la Dreamcast sera équipée du SH-4, le processeur 128 bits d'Hitachi, un monstre cadencé à 200 MHz et doté d'une architecture RISC censée se montrer quatre fois plus rapide qu'un Pentium II 266 en termes de calculs à virgule flottante (indispensables à la 3D). La nouvelle version de la Power VR a vraiment l'air impressionnante, avec ses 3 millions de polygones par seconde, soit l'équivalent d'une Voodoo2. Le son n'est pas en reste, grâce à un chipset de Yamaha permettant de contrôler 64 pistes audio 3D en temps réel. Ce petit bijou sera disponible le 20 novembre au Japon et en automne 99 aux Etats-Unis et en Europe.

Depuis sa sortie en octobre 1997, Microsoft a vendu plus d'un million d'exemplaires d'Age of Empires à travers le monde !

Merced, le prochain processeur d'Intel, ne verra finalement le jour qu'en l'an 2000. Il était prévu à l'origine pour 1999.

LARA CROFT DIVORCE

Toby Gard, artiste et designer principal de Tomb Raider, ainsi que Paul Douglas, programmeur principal, ont quitté Core Design pour créer Confounding Factor. Ils développent actuellement un jeu d'arcade/aventure en 3D baptisé provisoirement Leviathan. Ils gardent le secret le plus total sur ce projet. Bientôt une sœur pour Lara ?

GT NE TIENT PAS LA ROUTE

GT Interactive prépare un nouveau jeu de course. Powerslide vous propose de pariticiper à des courses furieuses se déroulant sur des surfaces où la tenue de route n'a pas de sens. Il vous faudra donc adopter une conduite rallye extrême pour vous en sortir. Les accidents seront très nombreux, et il ne sera pas rare de se retrouver sur le toit. Comme la voiture ne se remet pas sur ses roues automatiquement, il faudra secouer la voiture soi-même pour continuer la course. Ça a l'air vraiment fun, et c'est prévu pour le mois de novembre.







on vous dit tout

MERCi DOCTEUR, VOUS M'AVEZ SAUVÉ LA VIE!!... MAiS POURQUOi M'AVOiR GREFFÉ LE COEUR DANS LA FESSE?...
HÉ BiEN... J'AVAiS LAiSSÉ TRAiNER LA TÉLÉCOMMANDE... HEU... BON EN VÉRiTÉ C'EST MON FiLS QUi VOUS A OPÉRÉ...
PARDON
YAC...

L'hôpital Broussais, à Paris, a effectué ce mois-ci six opérations cardiaques via un "robot" télécommandé. C'est plus difficile à maîtriser, mais infiniment plus précis et moins traumatique pour les patients. Le chirurgien opère à plusieurs mètres du patient, par le biais d'un écran de contrôle relié à une caméra miniature.

Il a finalement gagné, Billou, puisque Windows 98 n'est désormais plus concerné par l'injonction requise contre Microsoft de ne plus mélanger OS et browser Internet...

L'Angleterre vient de prendre une bonne décision: le vendredi 31 décembre 1999 sera férié. Ça tombe bien, dis donc, je me voyais pas du tout bosser ce jour-là. Ah zut, je suis pas anglais. Zut.

Intel commence à sentir le roussi: le gouvernement américain commence à envisager sérieusement une enquête pour pratiques monopolistiques...

JEFF = CONTENT

Jeff, notre Trekkiste officiel, est aussi un grand fan du Rocky Horror Picture Show. Depuis qu'il a appris la sortie en septembre d'une version informatique de ce film mythique où des travestis s'égosillent pendant une heure et demie, on ne le tient plus. Les musiques seront retravaillées (il faut dire que les originales sont assez ringues) par le compositeur du film (Richard O'Brien) et la narration sera confiée à Christopher Lee. On ne sait pas si les bas résille, les œufs et le riz seront fournis dans la boîte...







DERNIER PROBLÈME INTERNET EN DATE: PEUT-ON DÉPOSER UN NOM DE FAMILLE EN TANT QU'ADRESSE? SI JE M'APPELLE RENÉ LACROIX ET SI JE MONTE WWW.LACROIX.COM, EST-CE QUE JE PORTE PRÉJUDICE AU COUTURIER LACROIX, DARLING? OU L'INVERSE?

THINK DIFFERENT ?

MacWorld, un magazine très couru des amateurs de la pomme, a dû présenter ses excuses dans ses pages après avoir offert un freeware. Qui a protesté ? Les auteurs du jeu ? Les créateurs de sharewares ? La concurrence ? Non, une partie des lecteurs. En effet, Diaper Dash vous proposait de monter à bord d'une voiture, d'écraser le champignon et aussi des bébés, version gore. Si on ne peut plus s'amuser...

ANNIHILATION ENCORE PLUS TOTALE

Voici quelques infos concernant Total Annihilation 2. Le nouveau moteur utilisera Direct3D, ce qui permettra les rotations de la carte, des zooms sur les unités... Bref, Total façon Myth. Le nombre d'unités s'agitant à l'écran augmentera aussi, et l'on passera largement au-delà des 250, pour atteindre 1 000 ! Deux nouvelles races feront leur apparition pour affronter l'Arm et le Core. Il y aura tout un tas d'innovations, les concepteurs de Cavedog ne semblant jamais à court d'idées. Bref, vivement sa sortie !

UN CONCURRENT POUR FREESPACE ?

Après l'incroyable Conflict : Freespace d'Interplay, les amateurs de combats spatiaux devront attendre Homeworld, que publiera Sierra. L'éditeur annonce un jeu - forcément - génial, avec des graphismes époustouflants, de nombreuses vues possibles et un jeu en réseau à 8.



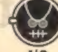


SETTLERS III ARRIVE !

Un peu plus d'infos sur Settlers 3. On pourra choisir le peuple dont on veut diriger l'essor : égyptien, romain ou asiatique. Chacun aura des caractéristiques différentes, les orientant vers l'invention ou la guerre. Au rayon nouveautés, on trouve : une animation intégralement retravaillée, cinq types de bateaux et la religion (avec construction de temples à l'appui). On retrouvera donc trois peuples, des centaines de types de personnages, une trentaine d'échanges possibles entre les populations, plus de 40 bâtiments pour chaque peuple, trois campagnes distinctes, un support réseau pour 20 joueurs et un serveur Internet dédié... Bref, tout ce qu'il faut pour faire de Settlers III un très grand jeu de stratégie.



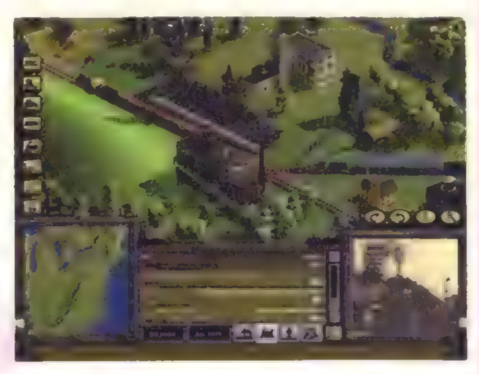




RAILROAD TYCOON FAIT PEAU NEUVE

Railroad Tycoon II reste un jeu de gestion, mais il passe à la 3D. Les graphismes sont indéniablement magnifiques, et s'il reste aussi bon que le premier épisode, on devrait donc avoir l'un des meilleurs du genre.





TOUS AUX ABRIS !

Le développement de Fallout 2 continue de plus belle. On sait que les monstres seront plus nombreux et plus malins - on retrouvera des super-mutants, des androïdes, des ghoules, des anthropophages, des plantes carnivores, des robo-dogs et bien d'autres horreurs encore. Durant son aventure, le joueur pourra enrôler des compagnons de voyage, les équiper et même améliorer leurs caractéristiques. Il sera aussi possible d'utiliser une voiture pour se déplacer dans le monde apocalyptique de Fallout 2. Le jeu se déroule 50 ans après Fallout, et le joueur incarnera l'Elu, descendant direct du héros du premier épisode. Il a été élu pour porter la combinaison antiradiation sacrée de son ancêtre. Il devra donc prouver sa dévotion en retrouvant l'abri n°13, point de départ de cette nouvelle aventure. Hit selon toute logique.







L'AMIGA N'EST PAS MORT...

... Et Quake risque de tuer ses supporters. En effet, ClickBOOM, l'un des membres de la communauté des fondus de l'Amiga, a décidé d'adapter ce hit sur cette machine. Pour en tirer partie, il faudra un AGA équipé d'au moins un 68020. Vous croyez que c'est de l'intox ? Allez faire un tour sur www.clickboom.com, vous verrez qu'il n'en est rien !

Le 17 novembre prochain, la Terre croise l'orbite des débris de la comète Tempel-Tuttle, comme tous les 33 ans. L'atmosphère nous en protègera, mais pour plus de 500 satellites, ça fera comme un bon coup de Karcher. Résisteront-ils? Vous le saurez, comme tout le monde, le 18 novembre!

Pour éviter le ridicule dans deux ans, Gateway 2000 a décidé de s'appeler désormais Gateway tout court. Leur emblème reste la vache Holstein. Celle de PC Soluces est une Prim'Holstein (qui a presque le même nom mais qui n'est pas du tout pareille).

Même si Robyn Miller ne fait pas partie de l'équipe de développement, une suite à Riven est d'ores et déjà à l'étude. Rand Miller, lui, reste aux commandes.

STARCRAFT : QUAND Y EN A PU, Y EN A ENCORE

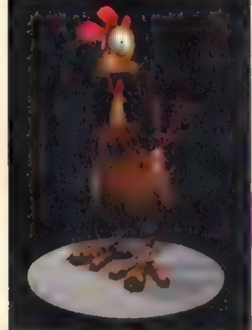
Blizzard vient d'accorder le droit à Aztech New Media de développer des scénarios inédits pour Starcraft. Bonne nouvelle donc, puisque l'on devrait bientôt jouer à "Insurrection" qui ne va plus tarder à sortir.

DUNGEON KEEPER 2 : LE SECRET BIEN GARDÉ

Bon, on a peu d'informations concernant Dungeon Keeper 2, en dehors du fait que Peter Molyneux ne fait plus partie du projet. Restent ces très belles images, qui nous donnent une bonne idée de l'ambiance gore/rigolote qui baignera le jeu. Pour le moment, on n'a vu qu'une vidéo qui nous présentait Horned Reaper en pleine interview. Le poulet qui traversait l'écran n'a pas survécu au tournage...









Récemment a eu lieu à l'université d'Oregon un concert de piano. Trois morceaux étaient joués: un de Mozart, un autre composé par un musicologue " à la manière de Mozart ", et un troisième composé par Emmy, un programme informatique. Dans la salle, un parterre de musicologues, présidé par Douglas Hofstadter (" Gödel, Escher, Bach "). On a demandé aux musicologues qui avait fait quoi, et ils ont voté: ils ont désigné le premier morceau comme étant celui du musicologue, le second comme celui de l'ordinateur et le troisième comme celui de Mozart. En gros, le plus ressemblant à du Mozart, c'était celui de l'ordinateur. Emmy fait aussi du Chopin et même du Scott Joplin. Hofstatdter a dû reconnaître que ça remettait en cause ses certitudes sur le caractère intrinsèquement humain de la création artistique...





KALISTO AIME LE RALLYE

Ultim@te Race se met à la mode Rallye. En effet, Ultim@te Race Rally vous proposera, en fin d'année, de vous mesurer à 7 concurrents sur 4 pistes ultra-glissantes (Grèce, Scandinavie, Afrique, Alpes). L'usage du frein à main sera encore plus indispensable que dans la version Pro. Le jeu sera encore une fois optimisé pour les cartes Power VR. Ça a l'air franchement magnifique...









BRUNO, UN GARS QUI N'EN VEUT

Infogrames vient de se payer Ronaldo. Du moins, le droit d'utiliser son image. On devrait ainsi voir le joueur de foot le plus cher du monde s'agiter sur les écrans via sept «jeux de loisir interactifs» (dixit le communiqué de presse !). Ronaldo est «très excité», car «jouer un rôle-clef dans un jeu interactif de loisir de football destiné aux enfants a toujours été un rêve personnel et représente un défi passionnant». Pour sa part, Bruno Bonnel, PDG d'Infogrames, a plein d'idées. Ainsi, on devrait voir «Ronaldo étendre ses bras et voler comme un avion après avoir marqué un but ! Nous intégrerons ceci et bien d'avantage dans notre jeu». Ce n'est pas pour rien qu'Infogrames est n°1 européen de la création...



on vous dit tout

Compaq licencie 2 000 employés, à l'occasion de son rachat de Digital (DEC). J'aime autant prévenir que si un jour j'ai assez de thunes pour racheter France Télécom, j'en profite pour virer immédiatement la connasse de l'agence du dixième arrondissement qui refuse de m'inscrire en primaliste par téléphone. " Faut venir en personne ", dit-elle. On croit rêver!

CAVEDOG VEUT NOUS TUER

Total Annihilation va bientôt avoir de la «concurrence» avec son frère prévu par Cavedog. Baptisé Kingdom, il se déroulera dans un monde d'Heroic Fantasy. Total n'aura donc pas trop d'un nouvel add-on, Battle Tactics, pour lutter face au nouveau venu. On y trouvera 100 nouvelles missions, 4 nouvelles unités, et plusieurs niveaux de difficulté. Mais comme il n'y a pas que la stratégie temps réel dans la vie, Cavedog annonce deux titres originaux. Le premier, Elysium, est un jeu de rôle en 3D divisé en 40 épisodes nécessitant 5 à 10 heures de jeu chacun, et se déroulant dans le monde du rêve (?). Le second, Amen : The Awakening, est un Doom-like qui se veut original : on ne résoudra pas tout en massacrant l'ennemi, et les énigmes ne seront pas basées sur la recherche de clefs. C'est donc plus un jeu d'arcade/aventure en vue subjective qu'un Doom-like...

ET PLUS SI AFFINITÉS ?

Visiware recherche des programmeurs sur PC et Playstation, ainsi que des artistes pour son prochain jeu de style 3D/aventure. Contactez Richard Excoffier au 01 46 93 93 00 ou par e-mail (Rex@Mailway.com).

La fusion d'Olivetti et Mannesmann a porté ses fruits: pour la première fois depuis six ans, le groupe italien enregistre des bénéfices.

Sony envisage de vendre ses PC en Europe.

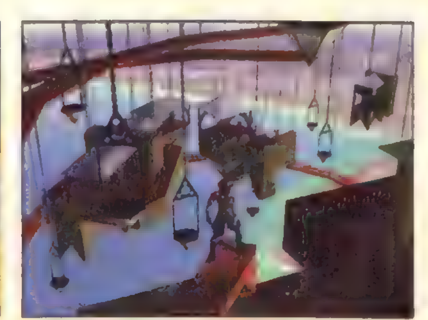
LE PRINCE DE PERSE A LES MOYENS

Red Orb a décidé de confier le moteur graphique de Prince of Persia 3D à Motivate's Technology. Ce moteur va permettre aux concepteurs de se concentrer sur l'animation et la prise en main, sans trop se préoccuper de problèmes de programmation. Le personnage pourra agir «intelligemment» en fonction des éléments 3D qu'il rencontrera sur son chemin. Le jeu reprendra les éléments des épisodes précédents, et l'on aura donc droit à un jeu de combat 3D mâtiné de recherche et de plates-formes. On rencontrera 25 types d'ennemis différents, on usera de sorts et de potions, on voyagera sur un tapis volant et cela même en Multijoueur... Jordan Mechner sera toujours aux commandes, bien entendu !

Le Québec vient d'étendre sa loi 101, exigeant l'utilisation prédominante de la langue française sur son territoire, aux sites Internet. Les fureteurs lui disent merci.













TOUJOURS PLUS VITE

Et toujours plus chaud, puisque le 3ème volet de Need For Speed est sous-titré Hot Pursuit. On pourra se prouver que l'on est le meilleur pilote sur les 8 pistes, en montant à bord des plus fameuses caisses de la création. La conduite sera plutôt réaliste, avec des réglages possibles (boîte de vitesse, puissance du moteur, réglage des freins...). Il sera possible de s'aider un peu, avec un «copilote», l'affichage de la meilleure trajectoire, le freinage automatique... Et il vaudra mieux maîtriser son engin si l'on veut éviter les concurrents et échapper à la police !









DIAMOND VA DROIT AU BUT !

Faire plus de bénéfices, voilà l'unique centre d'intérêt des constructeurs, ce n'est pas une nouveauté en soi. Profiter des gogos (ou des «gogoals» dans le cas présent) est l'un des moyens d'y arriver. Diamond propose donc une version limitée de sa Monster 3DII avec Formula One 97 et Coupe du Monde 98, surfant comme tant d'autres sur l'Événement majeur de cette année... Là où le bât blesse, c'est que cette version limitée, avec deux jeux donc, coûte quand même 300 francs plus cher que la version standard, livrée, elle, avec 3 jeux ! Bravo Diamond !



DAVID SE FERA-T-IL LYNCHER ?

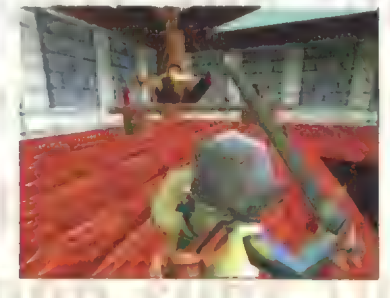
David Lynch a décidé de mettre son esprit créateur au service du jeu vidéo. Rassurez-vous, il ne va pas adapter son film Dune, la concurrence sur le créneau étant sans doute trop importante... Le titre de ce jeu est «Woodcutters From Fiery Ships», et les images et la musique, comme dans ses films, auront une très grande importance. Il sera développé par Synergy, à qui l'on doit Gadget. Ce dernier, pour mémoire, était un jeu d'aventure complètement barré. Beau mais pas intéressant. Espérons que David Lynch saura ne pas aller trop loin...

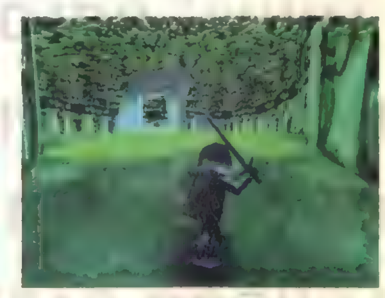
HYPE, THE TIME QUEST

Sous un nom étrange se cache un des prochains jeux Ubi Soft qui va peut-être faire un carton. Pourquoi ? Parce que cette société d'édition vient de passer un contrat avec Playmobil pour plusieurs produits. D'eux d'entre eux seront destinés aux mômes (un pour les garçons, un pour les filles) mais le troisième est dédié à tous les publics. C'est un jeu d'action/aventure se déroulant dans plusieurs époques (grâce au voyage dans le temps); vous devez vous venger du chevalier noir qui vous a balancé une malédiction. Tous les décors, tous les personnages existent dans le monde des Playmobil. Mais je garde le meilleur pour la fin : c'est le moteur de Tonic Trouble qui est utilisé !









BLIZZARD JETTE UN FROID...

Ça y est, c'est officiel, Warcraft Adventure, après les déboires dont nous vous avons déjà fait part, est définitivement annulé. Blizzard pense en effet que ce jeu n'est pas ce dont les joueurs ont envie. La production est donc arrêtée, et l'on ne verra jamais ce jeu, à moins que Heart of Darkness ne fasse des émules...

SCEPTIQUES, ZÉTÉTICIENS, INCRÉDULES ET AUTRES SCIENTISTES, SACHEZ QUE L'ÉDITEUR DU SKEPTICAL ENQUIRER, LE COMITÉ POUR L'EXAMEN SCIENTIFIQUE DES PRÉTENDUS PHÉNOMÈNES PARANORMAUX (CSICOP) VIENT D'OUVRIR SON SITE SUR WWW.CSICOP.ORG. EN ANGLAIS...

ELECTRONIC ARTS

En un week-end, les autorités locales ont saisi 900 titres pirates dans des centres commerciaux de Singapour pour un montant de 44.000 $. Le titre le plus copié était Coupe du Monde 98 900 titres, c'est quand même pas grand-chose. On peut se demander si tout ce remue-ménage a rapporté quelque chose à l'éditeur...

Selon Dataquest, Microsoft aura 95% du marché des systèmes d'exploitation en 1999.

Samsung vient de mettre au point la première RAM de 256 Mo : 2 500 balles le bout, prix réservé aux constructeurs.

Quake III sera bel et bien distribué par Activision. Id nous promet un tout nouveau moteur 3D qui prendra en compte les dernières avancées technologiques en matière d'accélération 3D.



Outcast © appeal / infogrames

SÉSAME OUVRE-TOI

CHAQUE ANNÉE, DES MILLIERS DE JOURNALISTES VÊTUS DE LEURS PLUS BEAUX HABITS (DES T-SHIRTS PROMOTIONNELS OFFERTS PAR LES ÉDITEURS), BARDÉS D'APPAREILS DE PHOTO, ET CHARGÉS DE CARNETS DE NOTES EFFECTUENT LEUR PÈLERINAGE À L'E3 («E CUBE» POUR LES HABITUÉS) — LA MECQUE DES JEUX VIDÉO. CE SALON AMÉRICAIN GIGANTESQUE EST EN EFFET UNE VÉRITABLE CAVERNE D'ALI BABA, OÙ LES ÉDITEURS DE TOUS LES PAYS VIENNENT MONTRER LES TITRES QUI FERONT L'ACTUALITÉ DE NOËL ET DE L'ANNÉE PROCHAINE.

LA TENDANCE 3D, AMORCÉE L'ANNÉE DERNIÈRE AVEC LES CARTES 3DFX SE CONFIRME CETTE ANNÉE ET TOUT LE MONDE S'ESSAYE À CONCEVOIR LE PLUS BEAU JEU. LA PLUPART Y ARRIVENT MAIS LES GRAPHISMES NE SUFFISENT PAS À FAIRE UN HIT CAR SI LA MODE DES QUAKE-LIKE ET DES TOMB RAIDER CONTINUE DE FAIRE DES ÉMULES, IL EXISTE BIEN PEU DE PRODUITS VRAIMENT ENTHOUSIASMANTS, OÙ CRÉATIVITÉ ET PROFONDEUR DE JEU SONT AU RENDEZ-VOUS. POUR UN MARCHÉ QUI VA RATTRAPER L'INDUSTRIE DU CINÉMA EN TERMES DE CHIFFRE D'AFFAIRES AVANT L'AN 2000, C'EST INQUIÉTANT !

VOICI TOUT DE MÊME UNE SÉLECTION DES JEUX QUI NOUS ONT PARU LES PLUS PROMETTEURS — ET C'EST UN EUPHÉMISME... ‹‹Jeff



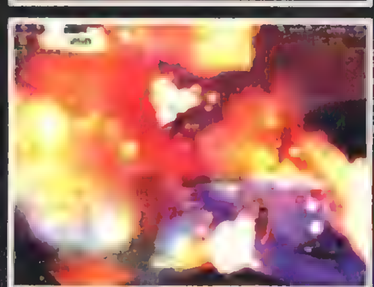
EXPANDABLE

Editeur : Rage
Genre : arcade
Sortie : novembre 1998

Ce jeu est directement inspiré de Commando et d'Ikari Warriors, deux hits des salles d'arcade qui furent adaptés sur de nombreux ordinateurs. On y dirige un soldat vu de dos qui progresse dans un décor en éliminant des aliens qui ont dévoré son peuple (bonjour l'indigestion !). Mis à part des problèmes de caméra, le jeu était bien avancé et l'on pouvait admirer les graphismes splendides ainsi que les armes spectaculaires : lance-flammes, laser, missiles...le tout servi par des effets de lumière comme sait les faire Rage. Ajoutez à cela une action non-stop et vous comprendrez que ce jeu est bien parti pour nous faire casser nos joysticks...









Vidéo sur le CD



Vidéo sur le CD





HOSTILE WATERS

Editeur : Rage
Genre : arcade
Sortie : premier trimestre 1999

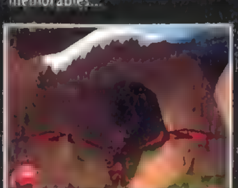
Stop ! Voici la relève d'Incoming, alors attention les yeux et les oreilles... Le développement du jeu n'en est encore qu'à ses débuts mais une version jouable permettait déjà de se rendre compte de son excellente qualité. Comme pour Expendable, Rage a trouvé son inspiration dans Carrier Command, un vieux titre qui rappellera de très bons souvenirs aux plus anciens. On disposera donc d'une sorte de porte-avions qui sera le centre de commandement du joueur et cumulera toute les fonctions : il remplacera à la fois une usine de production de véhicules, un navire de transport et un navire d'attaque bardé de batteries de canons qui pilonnent les côtes. Rage a voulu créer un univers, le plus réaliste possible, au service de l'arcade. On ne peut donc piloter la douzaine de véhicules disponibles (tanks, avions hélicos...) qu'en vue externe mais on trouvera des missions se déroulant dans toutes les conditions météo possibles (nuit, brouillard, pluie, neige...). La véracité des contraintes physiques se révèle proprement étonnante pour ce type de jeu. Par exemple, lorsqu'un hélicoptère prend un char pour le déposer sur le théâtre des opérations, il est alourdi par le poids et perd de l'altitude et de la maniabilité.

En face du joueur, l'ordinateur ne disposera pas d'un porte-avions équivalent mais de bases militaires bien protégées qu'on se fera un plaisir d'infiltrer ou de détruire !

Draken

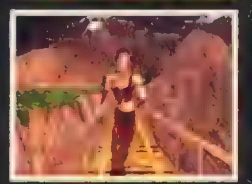
Editeur : Rage
Genre : arcade
Sortie : novembre 1998

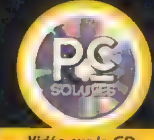
Le nom du jeu n'est pas définitif mais les personnages, eux, ne changeront sans doute pas, tant ils sont charismatiques. En effet, on y dirige Rynn, une guerrière qui pourrait être la grande sœur de Lara Croft (avec une poitrine encore plus grosse : on dirait que cela devient un argument commercial) et son «petit» animal de compagnie, un dragon ancestral et redoutable. L'univers relève bien sûr de l'heroic fantasy, avec des sorciers, des orcs et autres horreurs «donjonnesques» et Rynn y évolue avec grâce, que ce soit à pied ou en chevauchant son dragon. L'héroïne effectue de nombreux mouvements et dispose de dizaines d'armes (dont des sorts magiques) mais c'est le contrôle du dragon qui m'a le plus amusé. Le côté arcade, lui, se trouve renforcé par un aspect aventure grâce à la présence de vingt-cinq personnages non joueurs et le jeu en réseau promet des duels de dragons mémorables...











Vidéo sur le CD









O.D.T.

Editeur : Psygnosis
Genre : arcade / aventure
Sortie : fin 1998

Malgré son nom anglais (qui se prononce «odit» et signifie étrange), ce jeu est un pur produit français qui reprend le meilleur de Tomb Raider (mouvement des personnages, arcade bien réglée) et ajoute des nouveautés comme on les aime : univers à la Jules Verne, avec des décors fantastiques ; quatre personnages détaillés comme dans un jeu de rôles et qui gagnent de l'expérience ; sorts magiques intéressants (invisibilité, murs de protection...) ; et des combats au corps à corps ou avec une panoplie d'armes qui gagnent en puissance grâce à des bonus !



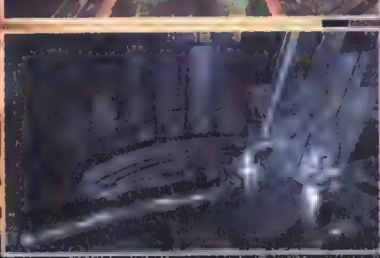
Ring

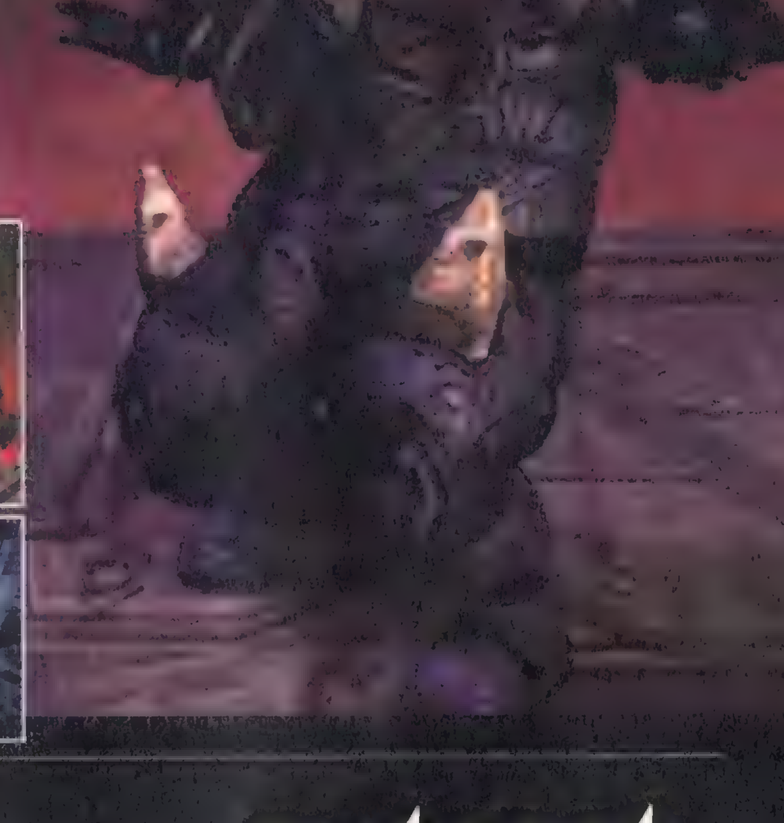
Éditeur : Cryo
Genre : aventure
Sortie : novembre 1998

Quand les opéras wagnériens de la Tétralogie sont adaptés par le génial dessinateur de bandes dessinées Druillet et bénéficient du savoir-faire de Cryo en matière d'images de synthèse, cela donne un des plus beau jeux présentés dans ce salon. L'histoire s'inspire librement des opéras en les remettant à la sauce science-fiction / fantastique baroque, tout comme cela a été fait pour Salammbô : dans un lointain futur où la Terre n'existe plus, il faudra reconstituer les opéras wagnériens en incarnant quatre personnages dont une Walkyrie, un esprit du feu et un homme-loup, qui devront résoudre des énigmes tordues et non linéaires (on peut sauter d'un personnage à l'autre quand on se retrouve bloqué). Et pour la musique, on aura droit au célèbre orchestre philharmonique de Vienne dirigé par l'incontournable Georg Solti. Ring s'annonce comme un mélange détonant de genres culturels.









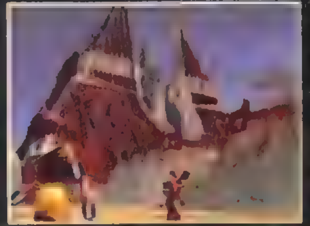


outcast



Éditeur : Infogrames
Genre : arcade / aventure
Sortie : fin 1998

Produit par une équipe belge, Outcast avait été mis en avant par Infogrames. Il faut dire que le jeu dégage une ambiance particulière : on y incarne un astronaute terrien perdu sur le monde fantastique d'Esmeradia, peuplé de créatures étranges vivant au sein d'une civilisation féodale. Le design a été particulièrement soigné, afin de garantir un exotisme parfait, et l'affichage repose sur un moteur à base de Voxel (comme la série des Comanche de Nova Logic) très puissant, qui permet une aventure tout en extérieur avec en plus des techniques fractales, servant par exemple à donner des effets de vague saisissants. Bien que très orienté arcade (de nombreux combats se font avec un équipement «made in Terminator»), notre héros devra aussi utiliser sa tête et ses talents de persuasion pour convaincre les indigènes de l'aider à retourner sur son monde, comme dans un jeu d'aventure.

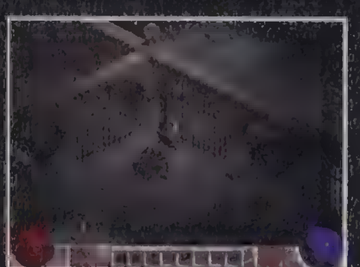




Diablo 2

Éditeur : Blizzard
Genre : arcade / jeu de rôle
Sortie : janvier 1999

Malgré son succès, Diablo ne manquait pas de défauts mais Blizzard semble en avoir tiré les leçons. Tout d'abord, on disposera de cinq classes de personnages, dotés de quatre attributs uniques : l'Amazone pourra par exemple esquiver les coups ou porter des attaques critiques, le Paladin enchantera ses armes et le Nécromancien ressuscitera les monstres pour qu'ils combattent à ses côtés... Les personnages non joueurs ne seront plus statiques mais vivront leur vie dans l'une des quatre villes que l'on visitera (au lieu d'une seule dans le premier). Les quêtes sont moins linéaires et beaucoup plus nombreuses, tout comme les monstres et les décors intérieurs et extérieurs — beaucoup plus travaillés, avec une prise en compte du jour et de la nuit (ce qui influe sur la présence des monstres et leur puissance). L'interface a aussi été simplifiée et le système de combat ne permet plus au joueur de voir les monstres de dos, afin de renforcer l'aspect stratégique. Diablo II sera sans conteste plus passionnant que son prédécesseur !







PC Solutions

Vidéo sur le CD



La Cité Interdite

Éditeur : Cryo
Genre : aventure
Sortie : octobre 1998

Comment faire un jeu aussi fidèle que possible au cadre qu'on lui a choisi, en l'occurrence la Cité interdite de Pékin — fermée à tout étranger ? Tout simplement en utilisant les croquis fait par des archéologues dans les années 30 et conservés par l'organisation des Musées nationaux. Au réalisme de la cité de tous les mystères viendra se greffer une intrigue policière qui vous lancera aux trousses de l'assassin du chef des eunuques impériaux. Aventure à énigmes, visite libre de la cité et partie documentaire sont les trois mamelles de ce jeu ludo-éducatif, de la même veine que Versailles ou Egypte, avec des graphismes toujours plus beaux.







INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Éditeur : Lucas Arts
Genre : arcade / aventure
Sortie : octobre 1998

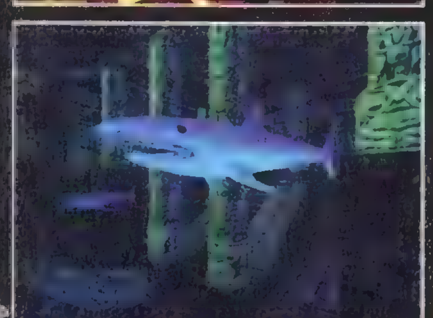
Aussi célèbre et sexy que Lara Croft, faisant le même métier mais portant une barbe de trois jours, voici Indiana Jones, le plus célèbre des archéologues. Lucas nous a carrément pris au dépourvu avec ce jeu car c'est un Tomb Raider-like doté d'un moteur 3D fabuleux, qui permet d'afficher des personnages extrêmement détaillés dans des décors complexes où les effets de lumière aux couleurs multiples abondent. Le jeu n'en est qu'au début de la conception mais déjà Indy peut nager, ramper, sauter ou utiliser des armes comme son fouet ou des fusils d'assaut, des bazookas, des charges explosives...Comme l'aventure se passe en 1947, les méchants nazis ont cédé la place aux infâmes Soviétiques mais il y aura aussi des robots, des créatures de glace, des araignées et — oh non — des serpents ! Sans vous dévoiler l'histoire, sachez que la machine infernale entretient un rapport avec la tour de Babel, qui serait en fait une porte entre les mondes. Voila, vous pouvez être sûr qu'on tient là un des titres qui fera le plus couler d'encre à la rentrée.

PC Solutions

Vidéo sur le CD













FORCE COMMANDER

Éditeur : Lucas Arts
Genre : stratégie temps réel
Sortie : décembre 1998

Après Rebellion, le jeu de gestion, voici Force Commander — le jeu de stratégie qui complète la gamme des jeux Star Wars dans un domaine nouveau pour Lucas Arts. Première surprise, il faut une carte accélératrice 3D pour y jouer car les unités et les cartes sont tout simplement en vraie 3D, ce qui va encore plus loin que Total Annihilation, puisqu'on peut même choisir l'angle de vue desdites cartes. Il n'y a pas moins de cent unités (beaucoup sont tirées des trois films, mais il en existe aussi d'inédites, pour permettre de véritables stratégies). Les «maps» sont adaptées de sites déjà bien connus (les jungles luxuriantes de Corellia ou les neiges de Hoth) et l'interface semble très proche de celle de Red Alert (ce qui n'est pas un mal). Face à la concurrence, Force Commander dispose donc de sérieux atouts pour s'imposer.



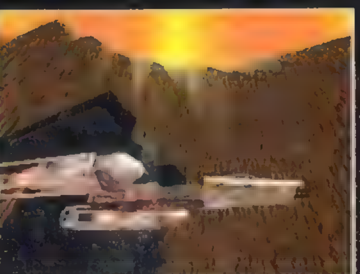


Rogue squadron

Éditeur : Lucas Arts
Genre : arcade
Sortie : septembre 1998

Si je vous dis Shadows of the Empire, vous vous souvenez immédiatement du premier niveau génial où l'on pilotait un Snow-Speeder sur la planète glacée Hoth. Eh bien, Rogue Squadron est un jeu qui reprend uniquement cette phase en la développant au maximum : dans la peau de Luke Skywalker, vous intégrez un escadron rebelle équipé de X-Wings, A-Wings, Y-Wings et bien sûr de Snow-Speeders. C'est de l'arcade brute au milieu de canyons, déserts (et Tatooine, évidemment), plus d'autres planètes volcaniques où il faut détruire les forces de l'empire (soldats, AT-AT, AT-ST, chasseurs Tie...) avec l'aide de coéquipiers. En plus des pures missions de combat, il y aura des opérations de reconnaissance, de sauvetage ou même de recherche. Montré uniquement sur Nintendo 64, le jeu bougeait bien et attirait tous les regards, alors qu'est-ce que ce sera sur PC avec le support des cartes 3D !





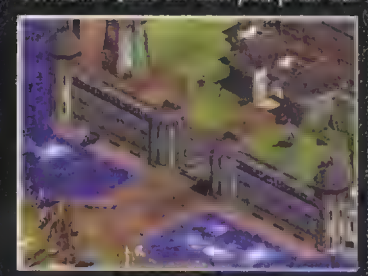




Age of Empires II

Éditeur : Microsoft
Genre : stratégie temps réel
Sortie : avril 1999

Prévu pour l'année prochaine, Age II était tout de même présenté dans une version bien avancée. La période historique couverte part de la chute de l'Empire romain et va jusqu'à la fin du Moyen Âge. Le système de jeu a été profondément remanié. Les bâtiments ont ainsi un rôle plus réaliste : lors d'une attaque, les civils pourront ainsi s'abriter dans un château fort qui aura une résistance telle qu'elle découragera la plupart des assaillants, mis à part les unités de siège (il y a au moins cinq modèles de catapultes, dont la plus puissante est un énorme trébuchet). Au vu des photos, vous pourrez penser que les bâtiments trop gros risquent d'entraver la sélection des unités mais les programmeurs ont résolu le problème en entourant les unités cachées par les bâtiments d'un halo lumineux. Parmi les autres nouveautés, notons la possibilité d'adopter des formations de combat, de faire de l'éperonnage avec les bateaux de guerre, d'indiquer des cheminements... Et la partie économique gagne en réalisme grâce à un système inspiré directement des marchés boursiers (si un joueur vend beaucoup de bois, le cours du bois s'effondre...) et qui pourra donner la victoire. N'oublions pas l'aspect technologique, décomposé en pas moins de cent étapes d'évolution ! Quand Bill Gates joue, ça fait mal.







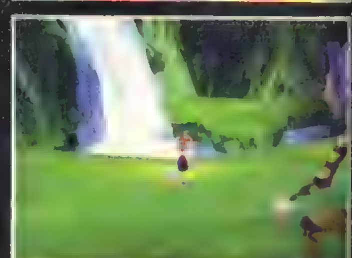
Vidéo sur le CD

Rayman 2

Éditeur : Ubi Soft
Genre : arcade
Sortie : dernier trimestre 1998

Enfoncés Sega et Nintendo et leurs jeux «jouables» ! Maintenant, on se met à l'heure Ubi Soft avec Rayman 2 : imaginez des graphismes tout droit sortis d'un dessin animé coloré, un personnage qui bouge parfaitement à la moindre sollicitation du joystick et une caméra futée qui le suit dans tous les sens... sans compter des niveaux créatifs qui donnent toujours envie d'en voir plus, les énigmes étant parfaitement intégrées au décor. Rayman court, saute, grimpe, vole et lance son poing magique dans la figure des robots-pirates, mais devra aussi triompher des missiles à deux jambes, des poulets zombies et des hommes-gorilles pour parvenir à libérer ses amis. Avec une durée de vie de quarante heures, on peut dire sans se tromper que Rayman 2 sera un des meilleurs jeux d'arcade de la fin de l'année.







Vidéo sur le CD

Blood 2: The Chosen

Éditeur : Gt Interactive
Genre : Quake-like
Sortie : fin 1998

Si Unreal faisait un tabac sur le stand Gt, Blood 2 tirait bien son épingle du jeu. Malgré son nom, ce Quake-like n'a plus grand-chose à voir avec le premier du nom : les graphismes sont maintenant du même niveau que ceux d'Unreal — et donc carrément géniaux, avec une richesse de texture fabuleuse, des effets de lumière incessants et des monstres si détaillés qu'on distingue les expressions bestiales de leurs mufles. Les niveaux apparaissent aussi bien mieux conçus et plus variés. Du côté gore, ça reste toujours aussi violent mais tout de même moins sanglant... À surveiller.



Lands of Lore 3

Éditeur : Westwood Studios
Genre : jeu de rôles
Sortie : troisième trimestre 1998

Oubliés les problèmes techniques rencontrés par Westwood avec Lands of Lore 2 ! Pour ce nouvel épisode, ils avaient toutes les cartes en main : un moteur 3D haute résolution et Direct3D (merci les cartes accélératrices 3D...), avec affichage des personnages lui aussi en 3D, à la manière de Blade Runner. Soulagée par la technique, l'équipe de développement a pu se concentrer sur l'histoire et rendre le jeu deux fois plus riche en proposant une histoire qui fera davantage appel à la réflexion qu'au combat (il existe pas moins de cent personnages non joueurs). On y incarnera un nouveau héros, le neveu du roi Richard, qui doit s'enfoncer dans des failles magiques qui ont absorbé son âme et menacent le royaume de Gladstone. On peut de nouveau faire évoluer son personnage selon quatre classes différentes (clerc, guerrier, voleur ou magicien) et enrôler jusqu'à quatre compagnons dans son équipe. Westwood ne s'en cache pas : ils ont voulu retrouver le fun du premier épisode et on dirait bien qu'il vont y parvenir !






Lands of lore 3 © Westwood Studios

TOMB RAIDER III

Éditeur : Eidos
Genre : arcade / aventure
Sortie : fin 1998

Lara était bien présente sur le stand Eidos : en chair et en os et aussi en version informatique, avec la présentation du troisième épisode. Le niveau de démonstration n'était pas très original mais permettait de se rendre compte des nouveautés, principalement graphiques. Le moteur 3D a en effet été remanié, afin d'afficher de véritables transparences, des reflets ainsi que des jeux de lumière dignes de ce nom (on verra aussi de la pluie, de la neige et des couleurs de lumière différentes...). Les niveaux et les monstres sont plus détaillés graphiquement et il y a même des bestioles qui ne servent qu'à renforcer l'ambiance (nuées de chauve-souris qui s'envolent, effrayées, bancs de poisson dans les bassins...). Pour l'instant Lara dispose d'une nouvelle arme (un pistolet lance-grenades) et exécute de nouveaux mouvements, comme s'accroupir ou pousser une points de vitesse pour se tirer des mauvais pas. Et, pour finir, elle conduira de nouveaux véhicules, dont une Jeep. Décidément, on n'a pas fini de parler d'elle...

OMIKRON

Éditeur : Eidos
Genre : arcade / aventure
Sortie : fin 1998

Voici encore un jeu français détonant... Omikron est le nom d'une ville étrange où le prince des démons Astaroth capture les âmes et on y incarne une sorte de policier qui veut faire cesser cette emprise diabolique. Ça commence donc comme un jeu de science-fiction, sous l'influence de l'aspect graphique, et puis l'aventure dérive doucement vers le fantastique... La liberté de mouvement dans la ville est impressionnante, avec tous les habitants qui vaquent à leurs occupations et le scénario conduit le joueur dans de nombreuses phases d'exploration et de combat. On peut même se battre à main nues, presque aussi bien d'ailleurs que dans un typique jeu de baston. En plus — mais ça je n'ai pas pu le voir dans la version présentée — on pourra se réincarner dans la dernière personne que l'on a touchée : un concurrent de Messiah ?



Vidéo sur le CD





DAIKATANA

Éditeur : Eidos
Genre : Quake-like
Sortie : troisième trimestre 1998

Le programmeur de Daikatana n'est pas inconnu, puisque c'est John Romero, qui a déjà à son actif Doom et Quake — pas moins ! Bien qu'utilisant le moteur de Quake II, ce titre apporte de nombreuses innovations : on y dirige une sorte de samouraï du XXIVe siècle (armé d'un sabre légendaire, le daikatana) qui voyagera non seulement à travers quatre époques totalement différentes (comme la Grèce antique) pour rétablir le cours de l'Histoire, mais sera aussi aidé de deux personnages gérés entièrement par l'ordinateur. Les chiffres parlent d'eux-même : soixante-quatre monstres, trente-deux armes, trente musiques... et il fallait voir le jeu tourner pour comprendre qu'on risque bientôt de dire «Daikatana-like».



PC SOLUCES

Vidéo sur le CD

Superbikes World Championship

Éditeur : Virgin
Genre : simulation
Sortie : quatrième trimestre 1998

Non, SBK ne relèvera pas de l'arcade, mais de la pure simulation... L'équipe de développement, connue pour la série des Screamer, a poussé le réalisme à fond dans ce jeu, en intégrant les performances réelles de motos de course (Ducati 916, Kawasaki ZX7R...) et a demandé à des pilotes de tester leur jeu pour voir s'il était bien réaliste. Ils ont même poussé le vice jusqu'à aller sur place pour enregistrer avec une caméra chacun des douze circuits officiels proposés, afin d'être sûrs qu'il ne manquerait pas un talus ou un arbre dans le décor... Le résultat est un jeu magnifique avec des vues de caméra qui donnent l'impression d'assister à une retransmission télévisée ; mais la conduite se révèle difficile et il faudra sûrement un certain temps d'adaptation à ceux qui n'ont jamais conduit une moto s'ils ne veulent pas finir en dernière position.



Tiberium Sun

Éditeur : Westwood Studios
Genre : stratégie temps réel
Sortie : troisième trimestre 1998

Malgré la présence de Dune 2000, c'est Tiberium Sun qui attirait tous les regards. Comment, vous ne connaissez pas ce jeu ? Mais c'est la suite de Command & Conquer, bien sûr (Red Alert étant la «présuite»). Pour résumer, disons qu'il existe un fossé technologique entre Red Alert et Tiberium Sun puisqu'en plus des graphismes haute résolution ravageurs, les cartes sont complètement interactives et permettent d'élaborer des stratégies en fonction du décor : ponts que l'on fait sauter (ça, on connaît), orages ioniques, feux de forêt, mers qui gèlent et que l'on peut ainsi franchir (mais attention, la glace peut se briser sous les tirs)... De nouvelles unités apportent aussi des tactiques inédites, comme la possibilité de creuser des tranchées pour attaquer une base. Une question se pose : Tiberium Sun sera-t-il mieux que Total Annihilation ? Y a des chances !







PROFESSIONAL SPORT CAR RACING

Éditeur : Virgin
Genre : arcade
Sortie : quatrième trimestre 1998

Ce jeu de course de voitures de grand tourisme avait autant de succès que SBK, c'est vous dire son potentiel... Les graphismes apparaissent chiadés, avec des voitures aussi bien détaillées que les décors et les sensations de conduite sont très bien rendues, même si dans la version bêta disponible, elles semblaient avoir des problèmes de freinage (largement insuffisant). On sentait bien les quatre suspensions de la voiture travailler, les pertes d'adhérence (selon qu'on roulait sur le bitume, la terre ou l'herbe), l'inertie et après quelques minutes, on se rendait compte que les relations entretenues par Virgin avec le milieu automobile (le patron de Virgin est un fan !) avaient été exploitées à fond.

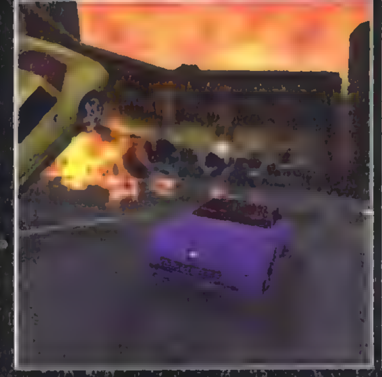




need for speed 3

Éditeur : Electronic Arts
Genre : arcade
Sortie : automne 1998

Cette course de voitures en mettait plein la vue sur le stand d'Electronic Arts, avec ce fun qu'on avait un peu oublié dans Need for Speed 2 (en dépit du fait qu'avec une 3Dfx, ce jeu assurait bien). Cette suite, qui est bien évidemment plus belle (conditions météo, effets de lumière...), propose de nouvelles voitures, une intelligence artificielle des concurrents renforcée (si l'on peut toujours faire des queues de poisson, il faut maintenant s'attendre à des représailles) et surtout la possibilité d'emprunter des raccourcis et des chemins différents (un ordinateur de bord indique la route). On peut maintenant régler sa voiture et enfin, de nouveaux bolides seront disponibles sur Internet — à la manière de ce qu'a fait Cavedog avec Total Annihilation.

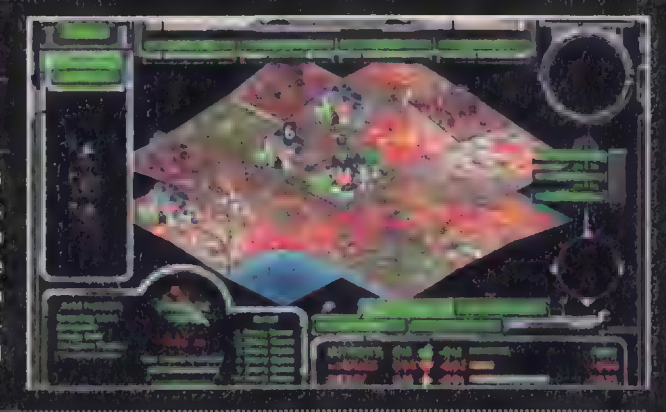




Alpha Centauri

Éditeur : Firaxis
Genre: gestion / stratégie
Sortie : automne 1998

Chez Firaxis, sa nouvelle boîte de production, Sid Meier est en train de mettre la touche finale au jeu qui doit nous faire oublier Civilization. Logique, puisque c'est lui qui a créé ce titre légendaire. L'histoire se passe au XXIIe siècle, alors qu'un vaisseau de colons terriens vient de se poser sur Alpha Centauri (ça ne vous rappelle rien — c'est la fin de Civilization !). Une révolution se produit à bord, donnant naissance à sept factions, qui défendent chacune une forme de gouvernement différente (écologique, militaire, économique...). Les colons devront donc se battre contre un environnement hostile (nombreux monstres extraterrestres) et entre eux, en utilisant au mieux leur potentiel de gouvernement. Recherche, exploration, gestion et combats constitueront les quatre aspects complémentaires de ce jeu où il sera enfin possible de créer à volonté ses propres unités et de transformer le paysage (montagne, rivière...).



ULTIMA ASCENSION

Éditeur : Electronic Arts
Genre : jeu de rôles
Sortie : automne 1998

Plus besoin d'avoir Internet pour jouer dans l'univers d'Ultima, puisque après l'exotique Ultima Online, voici enfin la vraie suite d'Ultima 8... Dans l'air du temps, le jeu est enfin passé au «tout 3D» grâce à un moteur graphique 65 000 couleurs capable du meilleur. Il est beau, rapide et permet d'afficher des extérieurs complexes et réalistes. Ultima Ascension est davantage axé sur l'action et présente une simplification des phases de gestion du personnage, de l'inventaire et des énigmes, qui demandent de l'adresse dans le maniement du personnage (saut sur des plates-formes, combats...). Mais la présence de cent personnages non joueurs et de cinquante monstres garantit la complexité de l'aventure. Quant à l'histoire, on y affronte de nouveau le Gardien qui — décidément — aime prendre des coups...





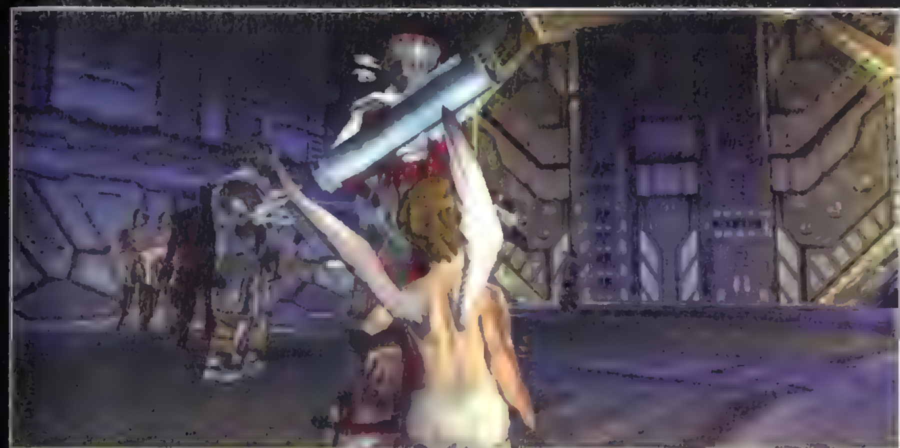




MESSIAH

Éditeur : Interplay
Genre : Quake-like
Sortie : fin 1998

Messiah est toujours en gestation mais semble être l'un des Quake-like les plus ambitieux. Je ne parle pas des graphismes qui font impression, grâce à l'utilisation d'une nouvelle technique de programmation, permettant d'afficher des personnages plus détaillés (en ne calculant que les parties visibles d'un corps), mais du scénario. On incarne en effet un ange en couche-culotte qui entre dans la peau de ses adversaires pour les éliminer en leur faisant accomplir des actions «désagréables».
Il peut par exemple les faire sauter d'une certaine hauteur pour qu'ils se cassent une jambe ou se tuent, les placer face à une flamme pour qu'ils deviennent aveugles. Mais cela peut aller encore plus loin... Si vous entrez dans la peau d'un militaire, il faudra agir comme d'habitude si vous ne voulez pas être démasqué à cause de votre comportement insolite.. Gros délires en perspective...







Moto racer 2

Éditeur : Electronic Arts
Genre : arcade / simulation
Sortie : automne 1998

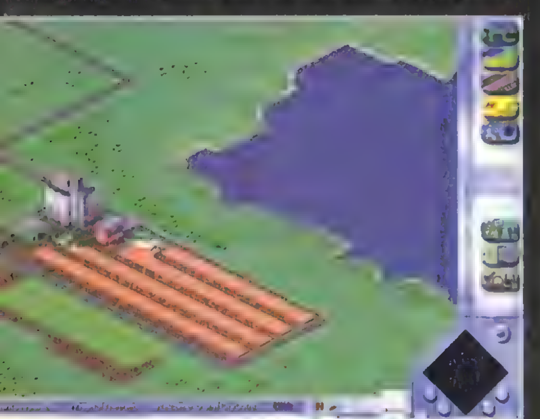
Fromage ou dessert, Arcade ou Simulation, voilà le premier choix qu'il faudra faire quand vous jouerez à Motor Racer 2, qui propose ces deux modes de jeu différents pour satisfaire les exigences de tous les joueurs (les effets d'inertie seront ainsi plus ou moins réalistes, selon le mode). La durée de vie a été considérablement augmentée puisqu'en plus des trente circuits disponibles (il n'y en avait que huit dans le premier), un éditeur de circuits enfantin à utiliser permet de créer de nouveaux circuits à l'infini. Les parcours sont inspirés de lieux réels et il vous emmèneront à travers le monde : désert saharien avec tempête de sable, forêt amazonienne... Seul ennui, le jeu apparaissant beaucoup plus beau (ombres réalistes, décors travaillés...), la configuration PC exigée risque d'être plus puissante.

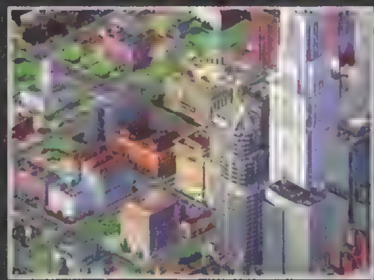


SIM CITY 3000

Éditeur : Electronic Arts
Genre : gestion
Sortie : automne 1998

Changement d'épaule pour Sim City 3000 qui devait être en 3D intégrale et qui finalement se retrouve avec le même système d'affichage que Sim City 2000 — c'est-à-dire en 3D isométrique (de la 2D, quoi). Bon, à part cela on peut tout de même dire que ça va être un jeu de gestion excetionnel, puisqu'il reprendra tout ce qu'on a aimé dans la version 2000, avec des améliorations comme la possibilité de construire ses propres bâtiments, l'apparition de nouvelles catastrophes, la présence de conseillers municipaux, des animations dans les villes (plus nombreuses) et des pétitionnaires qui influeront sur la gestion de la ville. Pour marquer le coup, il y aura aussi des constructions directement issues de la réalité (l'Empire State Building, les bâtiments de l'O.N.U., la statue de la Liberté...) et des cartes topographiquement exactes de cités connues. Encore des nuits blanches en perspective !







european air war

Éditeur : Activision
Genre : arcade
Sortie : automne 1998

Si vous avez vu des films de guerre, vous vous souvenez sans doute de ces flottes d'avions qui fondaient sur l'Allemagne... European Air War est à ma connaissance le premier jeu à restituer cette réalité car à l'E3, on a vu plus de vingt avions (bombardiers et chasseurs d'escorte) voler lors d'une mission. Si on rajoute les zincs ennemis, cela fait du monde dans le ciel ! On peut incarner un pilote américain, anglais ou allemand et piloter l'un de vingt coucous disponibles. Les territoires survolés semblent encore manquer de relief mais le graphisme des avions est une pure merveille.







GIANT

Éditeur : Electronic Arts
Genre : arcade / simulation
Sortie : automne 1998

Les créateurs de MDK nous pondent de nouveau un jeu complètement fou, où l'on peut tuer ses adversaires mais aussi les enterrer, les noyer ou tout simplement les manger ! Mélangeant action et stratégie, on peut y incarner un personnage choisi parmi trois races hors du commun (des géants «body-buildés», des esprits ou des créatures volantes) et l'on y dirige des armées de créatures natives stupides, qui peuvent créer des armes, des véhicules, des pièges ou servir d'énergie. Comme dans Magic Carpet, le paysage est entièrement interactif : on le modifie à volonté, faisant surgir des montagnes ou se creuser des ravins pour gêner l'adversaire. Graphismes psychédéliques et ambiance délirante, voilà un cocktail qui nous fera sûrement tourner la tête...

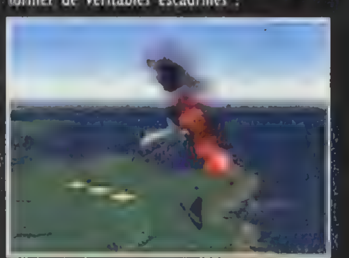




Falcon 4.0

Éditeur : Electronic Arts
Genre : arcade / simulation
Sortie : automne 1998

On l'attendait depuis des années — le voilà enfin ! Ce jeu se pose en concurrent direct de F-22 Air Dominance Fighter du point de vue du réalisme. On n'y pilote que le F-16C (la dernière version de cet avion dispose de systèmes radar et de tir évolués), dans une campagne qui se déroule dans la péninsule coréenne (un million de kilomètres carrés recréés à partir de photographies aériennes). Mais cette campagne se révèle entièrement dynamique : on choisit ses propres missions et la guerre évolue même si le joueur n'intervient pas. Des pilotes de F-16 ont été consultés pour que l'avionique soit la plus précise possible, il y a plein de messages radio (assistance des aéroports...) et même un éditeur de missions. Et pour le jeu en réseau, il sera peut-être possible de disputer des parties engageant plus de cent joueurs, afin de former de véritables escadrilles !









HERETIC II

Éditeur : Activision
Genre : arcade
Sortie : automne 1998

Grosse surprise sur le stand Activision avec Heretic II car ce jeu pose une question : «Est-ce la fin des Doom-like ?» Les inventeurs du Doom-like ont en effet remplacé le système de vue subjective par une vue à la troisième personne façon Tomb Raider, mais toujours accompagnée du moteur de Quake II ! La raison en est simple : Corvus, l'elfe guerrier / magicien que l'on dirige, effectue de nombreux mouvements qu'il aurait été difficile de rendre en vue subjective (comme des sauts périlleux arrière, l'escalade des murs grâce à son bâton...). Pour le reste, c'est de l'action trépidante servie par un moteur 3D toujours aussi impressionnant, qui permet des effets de lumière à faire tirer la langue à une 3Dfx.







GRIM FANDANGO

Grim Fandango doit être le jeu d'aventure le plus attendu des joueurs en ce moment. On a eu l'occasion de le découvrir... Lucas Arts s'est-il contenté de nous pondre un bon soft d'aventure de plus, dans la lignée des Sam et Max ? Pas du tout, ce jeu est original en diable !

Éditeur / distributeur : Lucas Arts / Ubi Soft
Genre : aventure
Date de sortie : mi-septembre 98



Vidéo sur le CD

MANNy Calavera est un passeur — au sens mythologique du terme. Il a perdu la vie et sa mission consiste à amener les âmes du monde des vivants jusque dans celui des morts. Ce travail dure normalement quatre ans. Au bout de cette période, il pourra alors lui aussi atteindre le repos éternel. Malheureusement, il a des objectifs à remplir, un quota de personnes à faire passer... et il est loin de les atteindre. En effet, derrière son dos se trame un complot qui lui met des bâtons dans les roues et l'empêche d'obtenir un bon rendement. Un jour, Manny détournera un client important, sans vraiment le faire exprès. Les événements vont alors se précipiter, menaçant son travail et le repos de son âme.

Quand on se lance, on n'en croit pas ses yeux... Ce n'est plus le système de jeu en 2D si cher à Lucas Arts, mais de la 3D, exactement comme dans Alone in the Dark. En lisant cela, on peut devenir grincheux : «Pouah, Alone !» Mais ne jetez pas la pierre qui roule dans les orties... Les caméras apparaissent extrêmement bien placées et surtout, c'est très joli. Seul le principe demeure le même car la réalisation innove : les images qui composent les décors, par exemple, se révèlent absolument magistrales. Les effets de lumière, omniprésents, font dans le réalisme et ne sont pas trop tape-à-l'œil. (Les ombres de Manny, notamment, ou de tout autre être «vivant» du jeu.)

On avait quelques doutes sur la logique des énigmes, une crainte que l'on entretenait en se souvenant de Sam et Max, rendu très difficile à cause du côté incohérent de certaines actions. Mais bon, a priori, ça ne devrait pas être le cas... Le créateur du titre est Tim Schafer (auteur également de Full Throttle, un jeu parfait, méthodique, drôle et bénéficiant d'un très bon scénario). Attendons-nous donc à ce qui se fait de meilleur. Dans un des passages auxquels j'ai joué, je devais faire partir des oiseaux (eux aussi représentés sous la forme de squelettes) d'un toit. J'avais du pain et un ballon dans mon inventaire et sur le toit se trouvait un objet métallique, une sorte de cône renversé. J'ai placé le ballon par-dessus, puis j'ai émietté le pain. Les piafs sont bien entendu arrivés et ont crevé le ballon avec leurs becs pointus, ce qui a provoqué une détonation et leur fuite effrénée. Voilà qui relève d'une logique implacable et d'un humour à laisser pantois... On en a l'eau à la bouche ! D'ailleurs, Lucas Arts excelle dans les jeux d'aventure et crée très souvent de nouveaux personnages, ne se contentant pas d'exploiter le même héros pendant six ou sept épisodes. Grim Fandango paraît assez audacieux : le personnage principal arbore une drôle de tête et les références culturelles abondent. Le look des autres persos, par exemple, a été inspiré par la fête mexicaine du Jour des Morts, qui a lieu une fois par an : les gens vont passer la nuit dans les cimetières, avec de la bouffe, éclairés par de simples bougies. Ils portent des masques ressemblant à s'y méprendre aux traits des protagonistes du jeu. Des films comme L'étrange Noël de monsieur Jack, Chinatown, Casablanca et Le grand sommeil ne sont pas non plus étrangers à ce look et à cette ambiance...

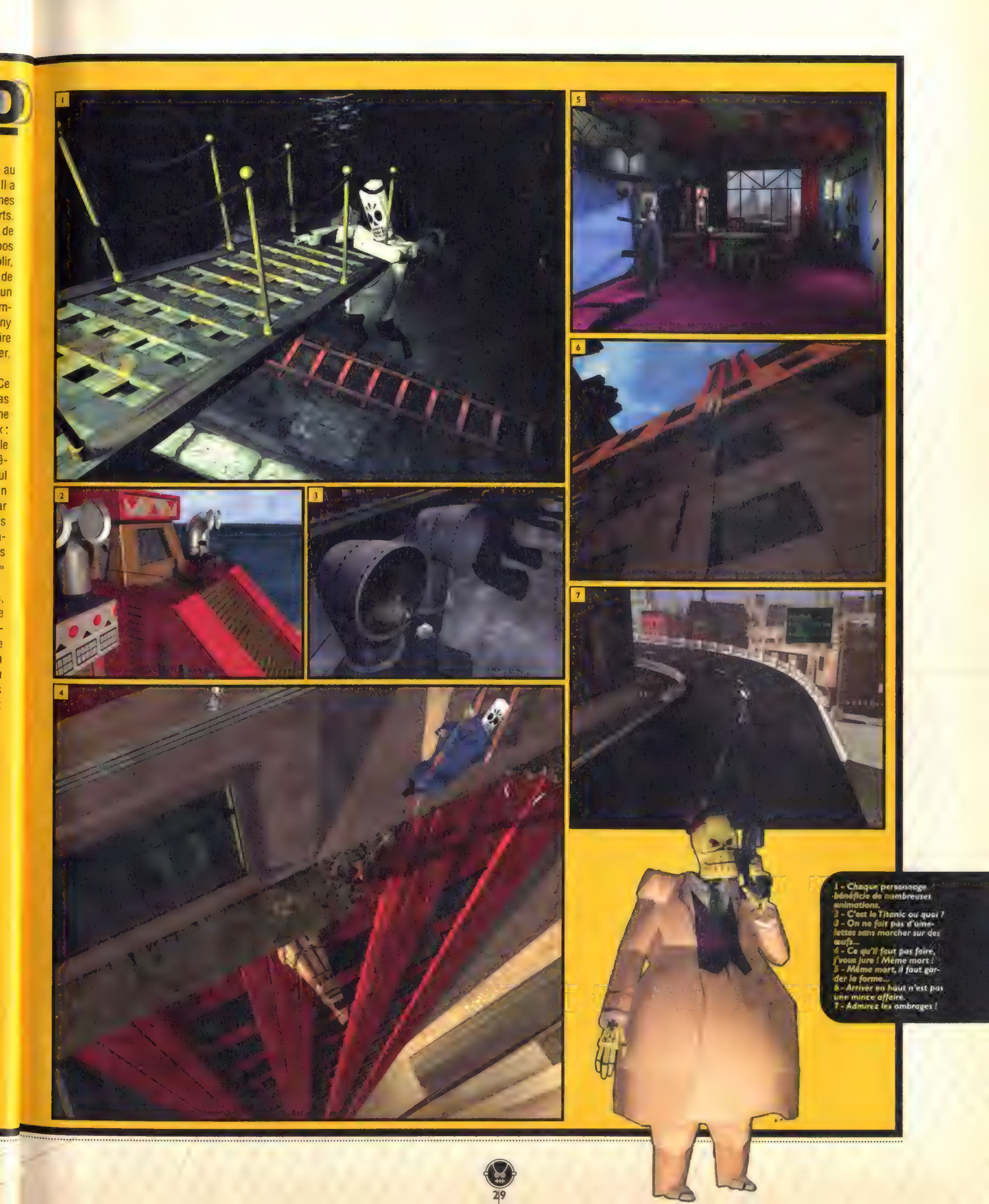
Léo de Urlevan

PREVIEWS

Sous la dénomination anglaise «previews» se cachent les avant-premières de toutes les nouveautés que nous prenons soin de vous dévoiler. C'est donc une manière de vous mettre l'eau à la bouche mais je sais que vous aimez bien baver devant ce que nous réserve l'avenir, surtout quand la qualité est au rendez-vous... avec le prochain jeu d'aventure de Lucas Arts, Grim Fandango (réalisé par l'équipe de Full Throttle, qui a poussé le délire jusqu'au paroxysme) ; Motocross Madness, le super-hit pondu par Microsoft (on va finir par les aimer, s'ils continuent à nous faire des jeux comme ça) ; ou encore Caesar III, la suite d'un jeu de gestion qui a connu la gloire...

Allez, je ne vous retiens pas plus longtemps : précipitez-vous sur les previews et si vous en voulez encore, jetez un œil averti sur le CD car de nombreuses previews ont droit à une vidéo !





1 - Chaque personnage bénéficie de nombreuses animations.
2 - C'est le Titanic ou quoi ?
3 - On ne fait pas d'omelettes sans marcher sur des œufs...
4 - Ce qu'il faut pas faire, j'vous jure ! Même mort !
5 - Même mort, il faut garder la forme...
6 - Arriver en haut n'est pas une mince affaire.
7 - Admirez les ombrages !

MOTOCROSS MADNESS

APRÈS MOTO RACER ET RED LINE RACE, VOICI LE TROISIÈME JEU DE MOTOS À SORTIR EN UNE TRÈS COURTE PÉRIODE — MOTOCROSS MADNESS — ET C'EST MICROSOFT QUI S'Y COLLE. SI L'ON EXCEPTE AGE OF EMPIRES, MICROSOFT N'A JAMAIS RÉVOLUTIONNÉ LES JEUX VIDÉO. MAIS TOUT CHANGE ET VOICI SANS DOUTE LE MEILLEUR JEU DE MOTOS DU MOMENT.

Éditeur / distributeur : Microsoft
Genre : sport
Date de sortie : septembre 98



Vidéo sur le CD

Y'EN a marre des voitures et des camions ! Place aux deux-roues ! Depuis Moto Racer, heureusement, c'est l'échappée belle pour les motos. Le tour d'horizon sera tout de même rapide : on attend la suite dudit Moto Racer et puis Super Bikes de chez Virgin... Microsoft, donc, semble s'être ressaisi. (On espère qu'il en fera autant dans le domaine des systèmes d'exploitation !)

Motocross Madness est une simulation de motos de cross. Cela peut sembler réducteur — pas de mode Arcade, pas de motos routières... Et puis le cross, c'est la fange, l'infini à la portée des mannequins de boue. D'accord.... Pourtant ce jeu semble plus que prometteur, voire carrément génial (mais c'est une preview, ne nous emballons pas !). Nous sommes en présence d'une simulation extrêmement fun car ce n'est pas tous les jours qu'on voit ça et même s'il n'y a que des motos de cross, il existe tout de même plusieurs jeux en un seul. Vous pouvez concourir pour effectuer des figures acrobatiques et il vous est loisible de participer à des courses qui se déroulent en indoor ou, comme d'habitude, dans des forêts battues par la pluie (c'est très différent). Les circuits nationaux se révèlent particulièrement réussis et les dénivellations sont énormes : de temps à autre, vous ferez des bonds qui vous procureront des sensations comparables à celles qu'on éprouve aux commandes d'un simulateur de vol. Inouï ! Le jeu réclame une carte 3D (pas forcément 3Dfx, mais c'est tout de même mieux). Les décors, que la course se déroule en indoor ou dans les campagnes les plus reculées, sont admirables. Il faut dire que la 3Dfx, généralement, s'accompagne de graphismes assez ternes mais là les couleurs pètent bien — un véritable régal ! Et les ombres alors, vous n'en avez jamais vu de pareilles : exactement comme dans la réalité, elles se projettent en se déformant sur les bosses, s'étirent, s'allongent, diminuent et s'éloignent quand vous vous envolez. À vous couper le souffle ! Quant à la bécane, elle ne se contente pas de la sempiternelle accélération, du virage attendu et de la roue arrière frimeuse... On gère aussi l'assiette du pilote sur la moto — vers l'avant ou vers l'arrière.

On attend la version définitive avec une impatience grandissante, afin d'en savoir plus sur le jeu, le mode réseau et l'éditeur de circuits...

Léo de Urlevan





1 - Sans les mains !
2 - Voilà le coup qui a fait la célébrité de Juju.
3 - Certaines figures acrobatiques sont très impressionnantes.
4 - Gérer la façon d'aborder les bosses doit être votre principal souci. Accessoirement, il faudra aussi éviter les murs.
5 - Et ce n'est pas forcément la gamelle...



MiA

Éditeur / distributeur : GT Interactive
Genre : arcade
Date de sortie : août 98



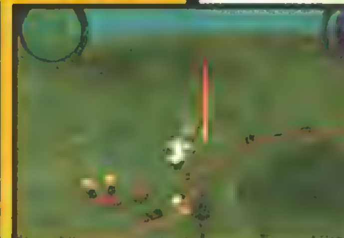
Vidéo sur le CD



MIA veut dire : Missing in Action («porté disparu»). On y dirige un hélicoptère et on va récupérer de braves petits soldats américains dans la jungle vietnamienne.
Dans MIA, on se retrouve aux commandes de quatre hélicoptères différents, dotés de caractéristiques de vol qui leur sont propres. Pour tout vous dire, ça ressemble beaucoup à Soviet Strike et aux autres jeux de la série. Il faut y accomplir des missions, avec un armement limité. Elles sont vraiment très variées et toutes pleines de surprises. La troisième, par exemple, se déroule de nuit et on y est obligé de balancer des fusées éclairantes pour voir sur quoi on tire. On a droit à tous les types de missions possibles existant dans ce genre de jeu : escorte, défense de base, attaque d'ennemis en tout genre (fantassins, tanks, Jeeps, bâtiments...). Tous les effets de lumière sont vraiment fantastiques, grâce à la 3Dfx : flammes, explosions, fumée — on est servi !
Les hélicoptères disposent au maximum de trois canons différents (deux latéraux et un central). Vous pourrez assigner différentes armes au canon central, en fonction des circonstances. Et si un convoi se dirige vers votre base, il va de soi que les missiles s'imposent. En revanche, si des fantassins fuient devant votre engin, une bonne rafale de mitrailleuse se révélera indispensable. (Dans votre inventaire, vous avez aussi des fusées éclairantes, parfaites pour arroser un terrain de nuit ; mais leur utilité ne se limite pas à cela : lorsque vous volerez en escadrille, balancer une de ces lumières sur un convoi ennemi deviendra le signal d'attaque ! Mais comme vous n'en disposez qu'en quantité limitée, il vaudra mieux les utiliser sur un gros paquet d'ennemis... Vous n'aurez d'ailleurs que l'embarras du choix.)
Enfin, MIA comporte quatre campagnes, réparties dans quatre environnements graphiques différents. Vous pourrez même utiliser vos armes de mort en ville — mais ne comptez tout de même pas vous refaire Carmageddon en hélico ! **«Léo de Urlevan**







LE 5ÈME ÉLÉMENT

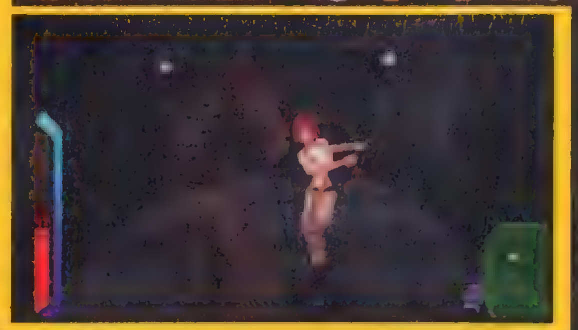
TOUT le monde connaît Le Cinquième élément. Même nous, à la rédaction, on a tous vu ce film. Un seul a aimé (mais il apprécie aussi Star Trek — pour vous donner une idée de son niveau). Disons le tout net : ici, le jeu risque de plaire davantage que le film.
Le jeu reprend un peu le principe de Tomb Raider : on se déplace dans de nombreux niveaux et l'on incarne les deux personnages principaux, Milou et Kurt Cobain. Ah, je me trompe de film : il s'agit bien sûr de Leeloo et de Korben Dallas, les protagonistes. Bon, la fille et le gars... Le soft sort longtemps après la toile, c'est rassurant. Une sortie simultanée est toujours synonyme de travail fait à la va-vite. Grâce à ce délai, on bénéficiera peut-être d'un jeu digne de Tomb Raider. Attention, prendre son temps n'est pas toujours un gage de qualité... Imaginez un titre dont la conception traîne depuis longtemps, très longtemps : qui nous dit que les programmeurs et les graphistes ne sont pas en train de travailler selon une technologie vieille de plusieurs années — comme le 320 / 240, par exemple ?
Là, il n'en est rien. Le jeu gère même les cartes 3Dfx et on a droit à certains effets de lumière très sympathiques. Et chacun des deux personnages possède des aptitudes très différentes. Si vous incarnez Dallas, le gars, vous aurez quelque facilité à manier les armes à feu. Leeloo, beaucoup plus souple et féminine en diable, sera plus apte à exécuter des acrobaties, des sauts — un peu comme Lara... Quant aux endroits que vous visiterez, ils sont tirés du film (le bateau de croisière, l'Egypte ou la ville). **«Léo de Urlevan**

Éditeur / distributeur : Gaumont multimédia / Ubi Soft
Genre : arcade
Date de sortie : septembre 98













LE Principe est simple : vous défendez une base exploitant des ressources et surtout produisant des unités militaires et des structures. Vous pouvez ainsi prendre le contrôle de n'importe quel véhicule. Ça, c'est valable aussi pour Battle Zone... Urban Assault se joue pourtant très différemment : la conquête de l'Europe constitue votre objectif. Pour chaque mission, vous disposez d'un vaisseau mère qui va vous servir de base mobile (il va de soi que s'il est détruit, la partie se termine...) et produira les différentes unités. Et il est équipé d'une tourelle de défense qui aura son utilité. Surtout, ne négligez pas la carte, divisée en centaines de petits carrés et dont le mode de gestion s'apparente à celui d'un wargame à hexagones — elle est très importante. En fait, chacun des petits carrés que vous y voyez est possédé par un des camps. Certains carrés sont plus importants que d'autres car ils vous permettent de faire des découvertes. Pour cela, il faut conduire le vaisseau mère à l'endroit souhaité et tenir la place pendant quelques secondes (ou construire une structure). On récupère alors une invention : un nouveau char, un hélico, un avion. Cela permet de produire ces unités par la suite. Au cours de chacune des missions, vous aurez l'occasion de guider le vaisseau mère dans un portail de téléportation. Mais, bien entendu, il faudra avoir nettoyé au préalable une bonne partie de la carte...

Ce jeu est très différent de tout ce que l'on a pu voir jusqu'à maintenant et paraît d'une beauté atypique. Le ciel ressemble à une toile de peintre romantique car il est chaotique, orageux, sinistre. Ça fait d'ailleurs du bien de changer ! En effet, depuis la percée de la 3Dfx, on avait généralement droit à un ciel bleu uniforme, à quelques nuages éparpillés et à des lens-flare à outrance. Les explosions flashent un max et tranchent sur les effets habituels.

Mais ce jeu ne peut prendre toute sa saveur qu'avec un certain matériel ! Ça m'ennuie de faire de la pub pour Microsoft et pour ses joysticks (qui en définitive ne sont pas si solides qu'on le dit) mais avec le Force Feedback, la maniabilité se révèle absolument géniale. Chacun des véhicules se comporte d'une manière réaliste et on ressent très bien dans le poignet la cadence qu'adopte le moteur, selon les accélérations. Trente véhicules différents : trente comportements différents du joystick ! C'est la première fois, à mon sens, que le Force Feedback apporte quelque chose de plus à un jeu... Une grande claque ! **« Léo de Urlevan**

1 - La création d'un parc d'hélicoptères : on peut en fabriquer une bonne vingtaine d'affilée, si on en a les moyens.
2 - Les explosions sont belles et originales.
3 - Plus on avance dans les missions, plus les armes deviennent impressionnantes.
4 - La carte du jeu — redimensionnable — peut se superposer à ce que vous voyez dans votre char.

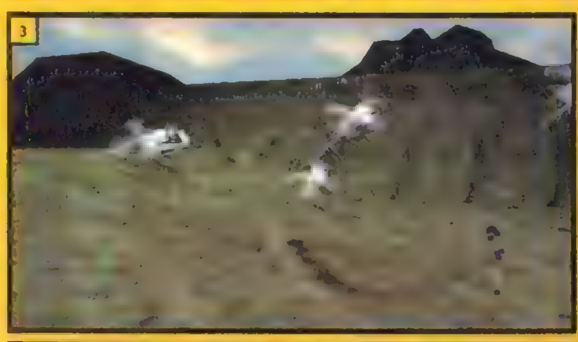
URBAN ASSAULT

Après les Doom-like, les Quake-like, les Command and Conquer-like, je parie qu'une autre série de jeu va nous tomber dessus, une espèce de mélange entre les Doom-like et les Command and Conquer-like : les Battle Zone-like... Urban Assault semble en faire partie.



Vidéo sur le CD

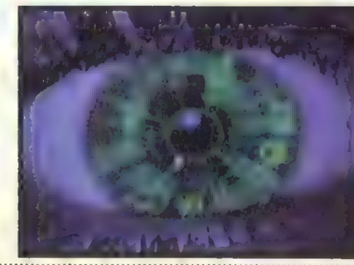
Éditeur / distributeur : Microsoft
Genre : stratégie temps réel
Date de sortie : octobre 98













RIVER WORLD

Après Ubik, de Philip K. Dick, Cryo récidive avec l'adaptation d'un autre célèbre roman de science-fiction : Le monde du fleuve (Riverworld), de Philip Jose Farmer. L'histoire est trop complexe pour que je la raconte en détail dans cette preview — je vous conseille d'ailleurs vraiment de lire le roman (à suites) qu'on trouve dans la collection J'ai Lu S.-F. Sachez juste que Riverworld vous permettra de diriger les personnages les plus célèbres de l'humanité, comme Napoléon, Attila, la reine Victoria ou encore mon oncle d'Amérique, ressuscités au cœur d'un monde immense parcouru par un fleuve. Le jeu sera à la croisée des genres, mêlant gestion et de stratégie, le tout en 3D à la manière de Battlezone ou d'Incoming. Il faudra développer une économie basée sur toutes sortes de ressources qui suivent la classique évolution technologique de la civilisation humaine : bois, bronze, fer... jusqu'à l'uranium et même le «cyber», la ressource ultime qui permettra l'accès à l'informatique. Elles pourront être exploitées directement sur le terrain ou obtenues par marchandage avec les autres régions.

La stratégie découle directement de leur abondance car selon les matières premières dont on dispose, on pourra équiper ses troupes de lances ou de chars d'assaut, de radeaux ou de croiseurs... D'ailleurs, certains devraient être pilotables de la même manière que dans Incoming (pour le radeau, c'est sûr ; pour les autres, tout dépendra des délais de production).

Depuis le temps que le jeu est développé, les graphismes ont sérieusement été remaniés et l'apport des cartes 3D n'y est sans doute pas pour rien.

Riverworld nous fera-t-il oublier Battlezone ? Cela reste à voir...

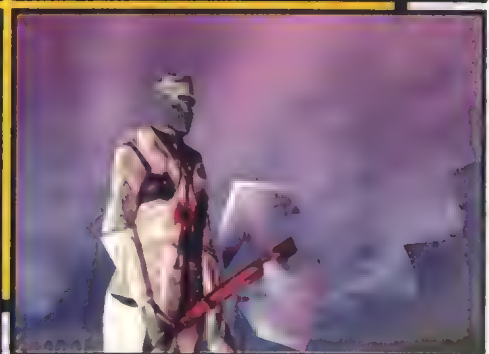
«Jeff

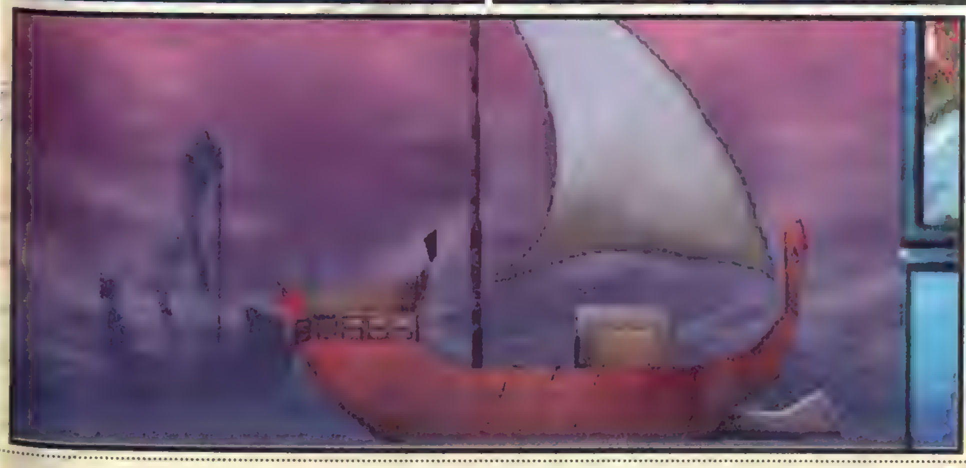
Éditeur / distributeur : Cryo
Genre : stratégie temps réel
Date de sortie : octobre 98

















MECH COMMANDER

Tout d'abord, un petit mot aux aficionados de la série : ce jeu en reprend l'esprit (du début à la fin) et en constitue un maillon à part entière. Vous incarnez le commandant de la compagnie Zulu et l'objectif de la campagne que vous menez est de reprendre la planète Port Arthur à vos ennemis du clan Jaguar... Le jeu se décompose en deux phases bien distinctes. Vous démarrez d'abord dans une base où on peut multiplier les activités : acheter des robots, les équiper, les réparer, modifier judicieusement leur armement en faisant bien attention aux contraintes qui vous sont imposées. Elles sont notamment d'ordre financier car l'argent n'est pas illimité. Vos revenus proviennent des exploits que vous accomplissez en temps réel. Si vous remplissez tous vos objectifs, vous obtiendrez du numéraire ; si vous détruisez de nombreux robots ennemis, vous bénéficierez de bonus. Vous devrez même faire face aux problèmes de stockage. D'ailleurs, vos disponibilités financières ne constituent pas une panacée : vous aurez peut-être des problèmes pour vous réapprovisionner en armes, indisponibles au moment vous en avez besoin. Malgré tout, une fois que votre troupe vous semblera au point, suivez attentivement le briefing et lancez la mission. Très souvent, vous serez dans l'obligation de détruire des points stratégiques. Mais le jeu ne s'arrête pas là : parfois, il faudra délivrer des prisonniers au moyen d'unités spécifiques et nettoyer certains endroits de la carte. On pourra d'ailleurs donner différents types d'ordres à chaque unité (protection, course effrénée...). Enfin, dix-huit types de robots différents et des dizaines d'armes de folie seront disponibles. Signalons que chaque robot sera piloté par un homme possédant des aptitudes particulières, qui en fera donc un peu ce qu'il veut.

«Rodolphe

Éditeur / distributeur : Micropose
Genre : stratégie temps réel
Date de sortie : octobre 98



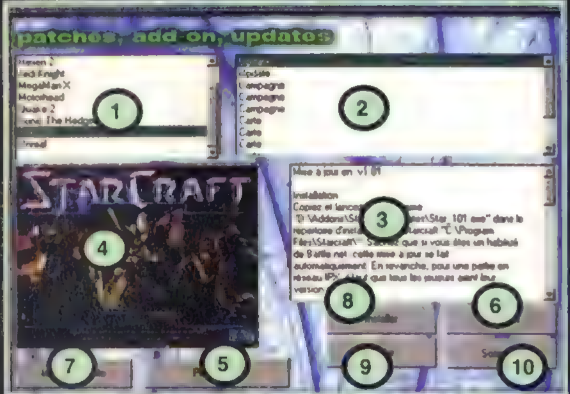
COMMENT Ç

COMME VOUS LE VOYEZ, PC SOLUCES CONTIENT MAINTENANT UN CD ET VOUS ALLEZ CONSTATER LA QUANTITÉ EXTRAORDINAIRE DE CHOSES QUE L'ON PEUT FAIRE TENIR SUR 640 MO : DES VIDÉOS, DES DÉMOS, DES SHAREWARES...

QU'Y A-T-IL SUR LE CD - FAITES MOI LE PLEIN

L'INTERFACE

L'INTERFACE DU CD EST SIMPLE MAIS ON NE SAIT JAMAIS — ON PRÉFÈRE VOUS L'EXPLIQUER.



Cliquez sur le nom qui vous intéresse dans la fenêtre de gauche (1).

Choisissez dans la fenêtre de droite (2) le fichier (add-on, mise à jour...) que vous souhaitez utiliser. Un texte descriptif (3) correspondant à votre sélection apparaît alors, ainsi qu'une image (4). Vous pouvez mettre cette image en plein écran en appuyant sur le bouton prévu à cet effet (5) ou imprimer le texte descriptif (6). Il peut y avoir d'autres images consultables si vous appuyez sur le bouton (7), mais c'est assez rare. Lorsque l'image se trouve en plein écran, bougez la souris pour revenir dans l'interface.

Losrque vous avez fait votre choix, cliquez sur le bouton «Installer» (8) pour commencer la procédure d'installation.

Le bouton «Sortie» (9) vous fait quitter l'interface et vous renvoie sous Windows 95, tandis que le bouton «Sommaire» (10) vous ramène dans le premier écran du CD PC Soluces.

LES VIDÉOS

Parce qu'une image vaut bien mille mots, voici, en trente minutes de vidéos au format MPEG2, quelques-uns des jeux qu'il faut avoir vus ce mois-ci ou qui vont débouler sur nos PC dans les semaines à venir.

- Vidéos des tests : Commandos, Descent Freespace, Feeble Files, Final Fantasy VII, Heart of Darkness.
- Vidéos des previews : Le Cinquième Elément, Caesar 3, Grim Fandango, MIA, Motocross Madness, SCARS, Urban Assault.

Vidéo d'un jeu en développement : Space Circus

- Vidéo spéciale : le reportage de l'E3, avec une trentaine de jeux en avant-première !

LES DÉMOS JOUABLES

«Voir, c'est bien — essayer, c'est mieux.» (J'ai un catalogue complet de ces citations à la con...) Alors voici uniquement des démos JOUABLES, qui vous donneront une idée plus précise des jeux dont on vous parle tous les mois.

FOOTBALL MANAGER '98 : gestion d'équipes de foot
HIP HOP EJAY : création musicale
RAVE EJAY : création musicale
COMMANDOS : stratégie temps réel
DESCENT FREESPACE : simulateur de vol SF
SUPER MATCH SOCCER : football
MICROSOFT GOLF '98 : golf
SUPER TOURING : course
TOMB RAIDER II : arcade / aventure
HEXPLORE : arcade / aventure

-Exclusif

LODE RUNNER 2 : arcade / réflexion
DOMINION STORM : stratégie en temps réel

LES ADD-ON

Les add-on vous permettent de profiter à fond des jeux qui vous passionnent. Si ça plante, c'est qu'il y a sans doute un patch. Si vous l'avez déjà fini, il existe peut-être de nouveaux niveaux... Si vous l'appréciez, voici enfin l'économiseur d'écran ou le thème de bureau capable d'égayer Windows... Une rubrique à surveiller de près !

BATTLEZONE : mise à jour 1.01 et 5 missions inédites pour le mode Multijoueur
DIABLO : mise à jour 1.05 et thème de bureau
HEXEN 2 : économiseur d'écran
JEDI KNIGHT : 3 niveaux inédits en mode Solo
MEGAMAN X : économiseur d'écran
MOTORHEAD : mise à jour 1.3
QUAKE 2 : mise à jour 3.15 et 3 niveaux inédits en mode Solo
Sonic the Hedgehog : économiseur d'écran
STARCRAFT : mise à jour V1.01, mise à jour de l'installation 1.03, 7 nouvelles cartes (Solo ou Multijoueur) et 3 campagnes...
UNREAL : mise à jour générale V1.01, mise à jour 2.01 bêta pour les cartes audio 3D ; mise à jour pour les Cyrix V2.02 bêta ; mise à jour pour les serveurs V2.02 bêta ; mise à jour pour la Voodoo Rush V2.03 bêta ; mise à jour VBRun 5.0 pour l'éditeur de niveaux ; mise à jour Rich Text pour l'éditeur de niveaux !





A MARCHE ?



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

[illegible]

LES ASTUCES

Ouinnn ! j'y arrive pas ! Mais pour qui me prennent-ils, pour un testeur de jeux vidéo ? Pas de panique : avec ces astuces, vous arriverez plus facilement au bout de vos jeux. Mais quel est l'imbécile qui a dit que tricher n'est pas jouer (et un dicton de plus, un !)

ADDICTION PINBALL : trainer
BATTLEZONE : trainer
BLACK DAHLIA : sauvegardes
COMMANDOS : sauvegardes
DIE BY THE SWORD : sauvegardes
FORASAKEN : éditeur de sauvegardes
JEDI KNIGHT MYSTERIES OF SITH : sauvegardes
MOTORHEAD : trainer
OUTWARS : trainer, sauvegardes
REDLINE RACER : sauvegardes
STARCRAFT : trainer
THE DIG : sauvegardes
THE FEEBLES FILES : sauvegardes
WARHAMMER DARK Omen : éditeur de sauvegardes
ZORK NEMESIS : sauvegardes

LES SHAREWARES

Les sharewares, c'est un peu la Seconde Division ou les PVD, mais on y trouve parfois quelques perles rares qui font passer de bons moments...

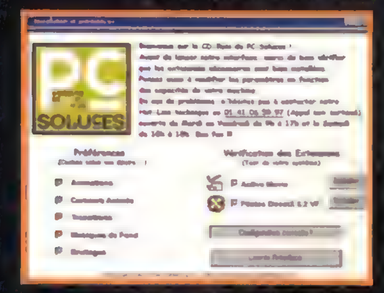
ART-O-MATIC : création 3D
DRIFT ZONE : jeu d'arcade
FREE THEME : gestion de thèmes de bureau
LOKON : création de plans électroniques
MISSILE COMMAND : jeu d'arcade
QUICK CLEAN : désinstalleur pour Windows 95
APK 3DFX TUNING ENGINE : utilitaire pour les 3Dfx sous Windows NT
ULTIMATE PAINT : logiciel de dessin
VOODOO 2 OVERCLOCK : booster de la carte 3Dfx 2
WINHEX : éditeur hexadécimal

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Windows 95
Pentium multimédia 133 MHz
Carte graphique, 1 Mo de Ram certifiée DirectX
Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX
16 Mo de Ram -Lecteur CD X2

COMMENT FAIRE DÉMARRER LE CD-ROM ?

Une fois sous l'environnement Windows 95, insérez le CD-Rom de PC Soluces dans votre lecteur de CD. Attendez quelques instants, l'interface va démarrer toute seule (Autorun). Si vous avez désactivé le démarrage automatique des CD-Rom, double-cliquez sur l'icône "Poste



de travail", puis double-cliquez sur l'icône "PC Soluces n°17". Une nouvelle fenêtre apparaît et il vous suffit de double-cliquer sur le fichier "PC Soluces n°17" pour faire démarrer l'interface.

COMMENT CONFIGURER ET LANCER L'INTERFACE ?

Vous voici face à une fenêtre dans laquelle vous avez la possibilité de paramétrer l'interface du CD-Rom selon vos goûts. Pour cela, il suffit de cocher ou de «décocher» les différentes options qui vous sont proposées : Animations, Curseurs animés, Transitions, Musiques de Fond et Bruitages. Ces paramètres seront stockés sur votre disque dur (1 Ko) et vous pourrez les modifier à chaque fois que vous utiliserez le CD-Rom. Si vous trouvez que l'interface se montre plutôt lente sur votre machine, enlevez quelques options et recommencez, cela devrait améliorer très sensiblement la vitesse de chargement du CD-Rom.

Dans la partie droite de la fenêtre, l'interface vous indique si votre système possède les extensions nécessaires à son bon fonctionnement. Si les deux extensions nécessaires sont cochées, votre système est prêt et "configuration correcte" apparaît dans la fenêtre. Vous pouvez alors cliquer sur "Lancer l'interface".

Si ce n'est pas le cas, cliquez sur "Installer" à côté des extensions qui ne sont pas cochées. Une fois les extensions installées, faites redémarrer complètement votre machine et relancez le CD-Rom.

COMMENT NAVIGUER DANS L'INTERFACE ?

Tout d'abord, sachez qu'en appuyant sur la touche "ESC" ou "Echap" de votre clavier, vous sortirez de l'interface, sauf si vous êtes en train de visionner une vidéo. Pour sortir d'une vidéo à n'importe quel moment, cliquez sur l'un des quatre bords (le plus au bord possible) de l'écran, avec la souris.

Dans le répertoire "redist", à la racine du CD-Rom, vous trouverez l'utilitaire de compression / décompression "Winzip 95". Si vous ne l'avez pas déjà, installez-le — cela vous sera très utile.



1 - Voilà les Barbares : votre hantise !
2 - Le cirque permet aux citoyens de se détendre.
3 - Ce sera le nec plus ultra pour les graphismes — et en plus, tout est animé...
4 - Engagez-vous, qu'ils disaient !

CAESAR 3



Vidéo sur le CD

Éditeur / distributeur : Sierra / Cendant
Genre : gestion
Date de sortie : automne 98

Alors que certains veulent devenir calife à la place du calife, Caesar III vous permettra de devenir Jules à la place de Jules. Avec des graphismes encore plus beaux et un moteur tout en temps réel, voici une suite qui s'annonce passionnante et — je l'espère —, plus facile...

Caesar II s'est vendu à plus de 500 000 exemplaires... Dans le monde du jeu vidéo, c'est un gros succès et Sierra ne pouvait que marquer le coup en sortant une suite. Mais ils n'ont pas fait les choses à moitié, puisqu'ils ont essayé d'intégrer dans Caesar III les desiderata des joueurs passionnés par ce titre (et qui leur avaient adressé de multiples requêtes).

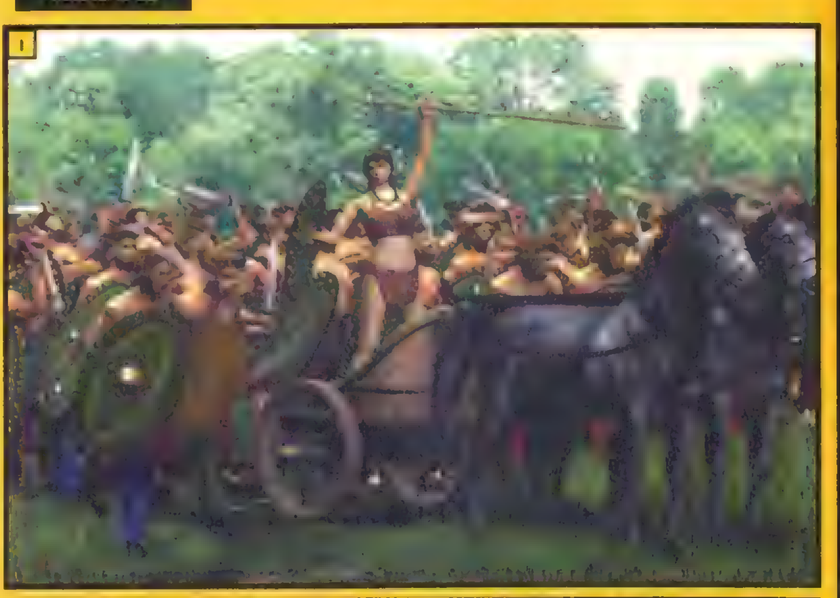
À présent, le jeu ne se déroule plus sur trois cartes différentes — représentant la cité, la région et le champ de bataille. Tout se passe sur une seule carte et l'on peut donc voir les armées barbares pénétrer dans votre ville et la ravager si les légions qui doivent la défendre ne résistent pas extra-muros.

L'action se déroule maintenant en temps réel, avec une représentation graphique de chacun des choix de gestion (au lieu des innombrables tableaux de chiffres qui nous étaient infligés auparavant). Si les citoyens sont au chômage, par exemple, vous pourrez les voir réellement errer sans but dans la ville. Et s'il y a des émeutes, vous vous en rendrez très vite compte, en observant des citoyens se réunir pour protester dans les rues et tout casser sur leur passage. Il sera même possible de faire des sondages d'opinion en interrogeant les habitants pour savoir ce qu'ils pensent de votre gestion et ce qu'il faudrait améliorer.

Ces nouveautés procurent au jeu un aspect moins statique et comptable : il devient ainsi beaucoup plus intuitif et vivant...

Pour le reste, Caesar III n'a pas fondamentalement changé. Il faut toujours y développer une cité romaine en s'occupant de tous les paramètres indispensables (économie, défense, religion) et faire carrière dans la vie politique en satisfaisant les exigences de l'empereur. Mais avec ses graphismes sublimes et une profondeur de jeu qui semble excellente, ce titre a tout pour devenir un soft de gestion exceptionnel.

Jeff


1


2


3


4



ON s'attendait à un Earthsiege 3 mais c'est finalement sous le nom de Starsiege que sortira le prochain opus de la saga des robots de combat. Le match de poids super-lourds qui va l'opposer à Urban Assault risque de laisser un sacré cratère derrière lui...

Nous sommes en 2829. Pour juguler les révoltes qui ont éclaté sur Mars et Vénus, l'Empereur a décidé de dépêcher sur place sa flotte de guerre. Profitant de l'occasion, les Cybrids décident de lancer une attaque massive. (Quels fins stratèges quand même, ils doivent avoir lu L'art de la guerre, de Sun Tzu !)

C'est selon cette trame que se déroule le scénario de Starsiege. Dans ce nouvel épisode, vous allez bien sûr retrouver les habituels monstres de ferraille mais pas mal d'innovations sont prévues. Pour commencer, un tout nouveau moteur 3D a été développé pour tenir compte des dernières technologies apparues. Hormis les habituelles cartes 3D, Starsiege reconnaîtra donc le SLI (deux 3Dfx 2), les multiprocesseurs et les joysticks à retour de force. Le mode Multijoueur a également été choyé puisque Gamespy y a été associé. Pour ceux qui ne le connaissent pas, Gamespy est un utilitaire qui vous permet de trouver le serveur avec lequel vous aurez la meilleure connexion possible.

Vous pourrez prendre les commandes de vingt-cinq véhicules, parmi lesquels vous retrouverez bien sûr les Hercs de combat, mais aussi des tanks et des vaisseaux. Vous aurez de plus la possibilité de les faire évoluer en les customisant avec de nouveaux équipements (dont une fonction de camouflage qui vous fera adopter la texture du sol environnant). Comme dans Quake II, vous pourrez appliquer vos propres skins aux Hercs que vous dirigez, ce qui fait prévoir la création de clans sur le Net.

Le mode Campagne devrait proposer plus de quarante-cinq missions, réparties sur sept planètes et donc autant de décors différents. Les combats mettront aux prises trois factions : les Cybrids, les Rebelles et les troupes impériales, ce qui changera un peu du manichéisme habituel. Pour peu que vous soyez un peu narcissique, vous pourrez sauvegarder une de vos parties pour la visionner par la suite. Enfin, et même si c'est devenu désormais commun, un éditeur vous permettra de créer vos propres niveaux pour prolonger encore, si besoin était, une durée de vie qui s'annonce prometteuse... ***((Rodolphe***

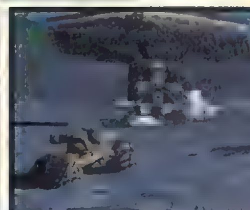
Éditeur / distributeur : Dynamix / Cendant
Genre : stratégie temps réel
Date de sortie : septembre 98

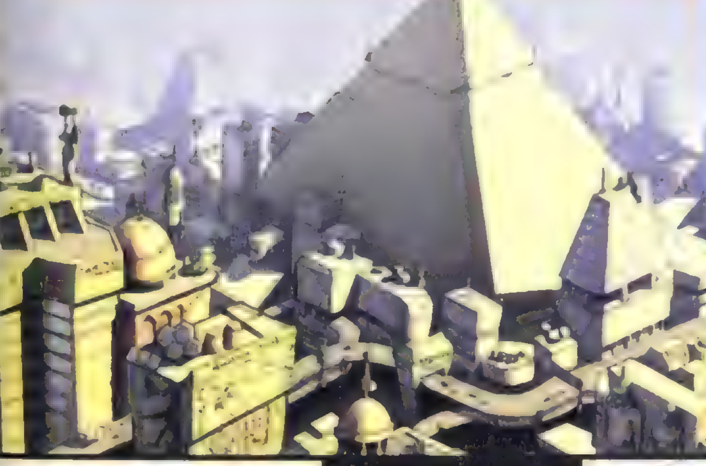


STARSIEGE

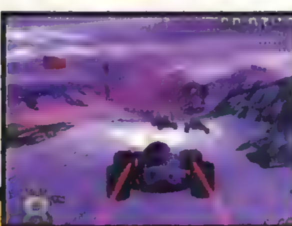












Vidéo sur le CD

SCARS

Éditeur / distributeur : Ubi Soft
Genre : arcade
Date de sortie : septembre 98

LE scénario de Scars est à peu près aussi bien construit que celui de Pod — c'est donc moyennement enthousiasmant. On se retrouve dans un monde où s'affrontent neuf ordinateurs pratiquement omnipotents, qui ont construit des véhicules à la puissance incroyable et dont l'apparence générale est celle d'animaux réputés féroces ou d'une force phénoménale (le requin, l'éléphant, etc.). Tout au long du circuit sont réparties des armes spéciales aux fonctions multiples. On peut donc ralentir le concurrent ou se protéger de lui... D'ailleurs, le chiffre 9 revient sans cesse dans ce jeu car on y trouve neuf véhicules différents, neuf types d'armes ou bonus et neuf véhicules (quatre d'entre eux sont cachés) ! Mais ce n'est pas tout : chaque course peut se disputer de jour ou de nuit, mais aussi à l'aube et sous la pluie — les possibilités ne manquent pas, d'autant que les circuits sont variés et remplis de raccourcis... Et bien sûr, la 3Dfx, exploitée à merveille, propose des effets de lumière à gogo. On pourra jouer à deux sur le même écran ou à huit sur réseau IPX. ***((Léo de Urlevan***

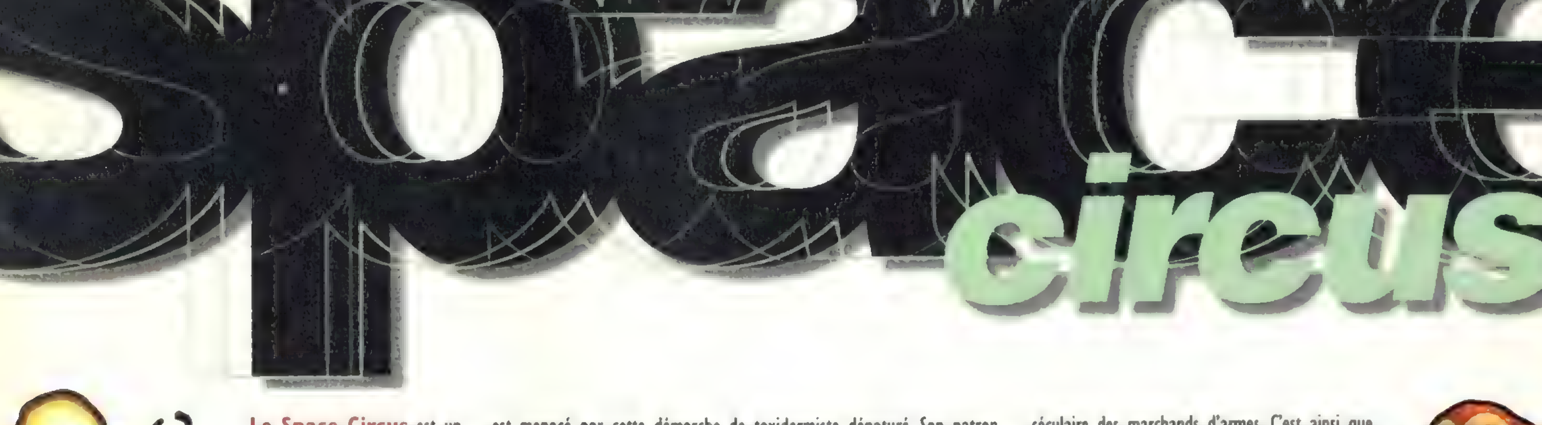




Space Circus risque de faire du BRUIT — faites-nous confiance... Ses graphismes très originaux et très drôles, son design cartoon et la liberté d'action promise ne sont pas étrangers à notre enthousiasme. En avant pour la découverte du premier cartoon 3D interactif !



Space circus

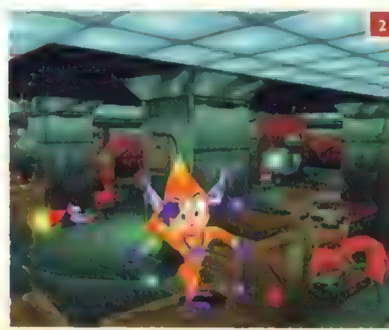


Le Space Circus est un petit cirque qui va de planète en planète pour divertir les populations locales. Tout va donc pour le mieux dans les meilleurs des mondes, jusqu'au jour où débarque le Virtua Circus, un chapiteau sous lequel toutes les attractions sont virtuelles — le progrès, en quelque sorte. Le problème, c'est que son patron, Wolfgang von Ravel, capture, numérise et puis détruit tous ceux qu'il recrute pour le Virtua Circus, soit une incroyable collection de raretés que l'on ne retrouvera plus que là, représentées par des images numériques criantes de vérité. Le Space Circus doit donc agir car lui aussi est menacé par cette démarche de taxidermiste dénaturé. Son patron envoie donc Starshot, le héros de ce jeu, arrêter Wolfgang von Ravel. Ce gonze-là n'est pas comme les autres. Il vient de l'usine d'armement Killer Expo, spécialisée dans l'armement le plus sophistiqué et qui crée des clones destructeurs bénéficiant de pouvoirs incroyables, mais dépourvus de toute âme. Cependant, l'un d'entre eux (Starshot, en l'occurrence) se révèle différent : un bug dans sa programmation lui a laissé son âme. Il a donc le pouvoir de faire dériver les comètes pour les faire s'écraser là où il le désire, disposant ainsi d'un don extrêmement puissant. Le patron du Space Circus, Starcash, l'a sauvé de la mort (ce n'était qu'une arme défectueuse aux yeux des dirigeants de la Killer Expo) en le rachetant à prix d'or, profitant de la corruption séculaire des marchands d'armes. C'est ainsi que Starshot est devenu le jongleur d'étoiles du Space Circus...

Le voici donc parti à travers le cosmos pour contrecarrer les plans de l'infâme Wolfang. Bien entendu, de nombreux hommes de main viendront l'empêcher de mener sa mission à bien. On trouvera, parmi les plus gratinés, le fantôme Woo, un ancien tueur à gages armé de deux flingues ; le général Killkill, dont la devise est : «Pas de prisonniers, pas d'Amnesty International !» Et aussi le Punching ball, dont le métier est de «déstresser» les habitants de l'univers ; la Super Éponge, capable de nettoyer une cuisine des taches les plus tenaces, même dans les coins réputés inaccessibles ! Le délire est donc de la partie et il n'y a plus qu'à se pencher sur le jeu lui-même. Il s'agit d'un soft d'arcade en 3D temps réel où la liberté est totale, que ce soit dans les mouvements de caméra, les niveaux de zoom et même l'évolution du scénario. On peut en effet changer de planète à tout moment pour continuer l'aventure sous un autre angle. L'esprit du soft se rapproche de celui de Mario 64, c'est-à-dire qu'il se présente un peu comme un jeu de plates-



1



2



3

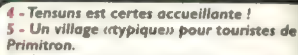


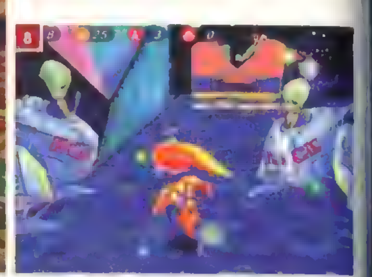


1 - Technomum est une planète technologique et triste.
2 - Willfly, la roquette, accompagne Starshot.
3 - Voici l'usine fabriquant le soleil sur Tensuns.



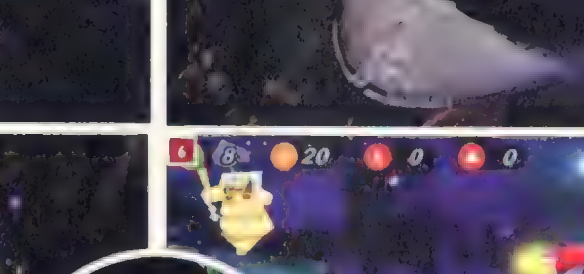



4 - Tensuns est certes accueillante !
5 - Un village «typique» pour touristes de Primitron.
6 - Starshot se bat à l'aide de comètes !
7 - Ultimacrash est peuplé de cosmonautes américains et russes.
8 - Voyez comme les habitants de Technomum respirent le bonheur...
9 - Sweet Pinkos est l'un des ennemis qui vivent sur Tensuns.













formes mâtiné d'aventure, où le joueur est libre d'aller où il le désire. Avouez que comme comparaison, on a déjà vu moins flatteur... Starshot visitera donc des planètes très «typées» et habitées par des populations possédant leur propre comportement — au joueur de le comprendre pour réussir à avancer. Technomum, par exemple, est la planète technologique absolue, où tout a été inventé, plongeant ainsi ses habitants dans l'ennui le plus complet. Ultimacrash, elle, est une sorte de Triangle des Bermudes de l'espace, accueillant les cosmonautes américains et russes de différentes missions spatiales, qui se complaisent à perpétuer la tradition de la guerre froide pour passer le temps. Il y a aussi Tensuns, la planète des vacances ; Killer Expo, celle des fabricants de mort ; Primitron, proposant une vie sauvage artificielle pour les touristes ; Virtua Circus, le monde de Wolfgang von Ravel et... la Terre, mais après une invasion martienne qui a tout détruit sans que personne ne sache vraiment pourquoi. Délire, délire !

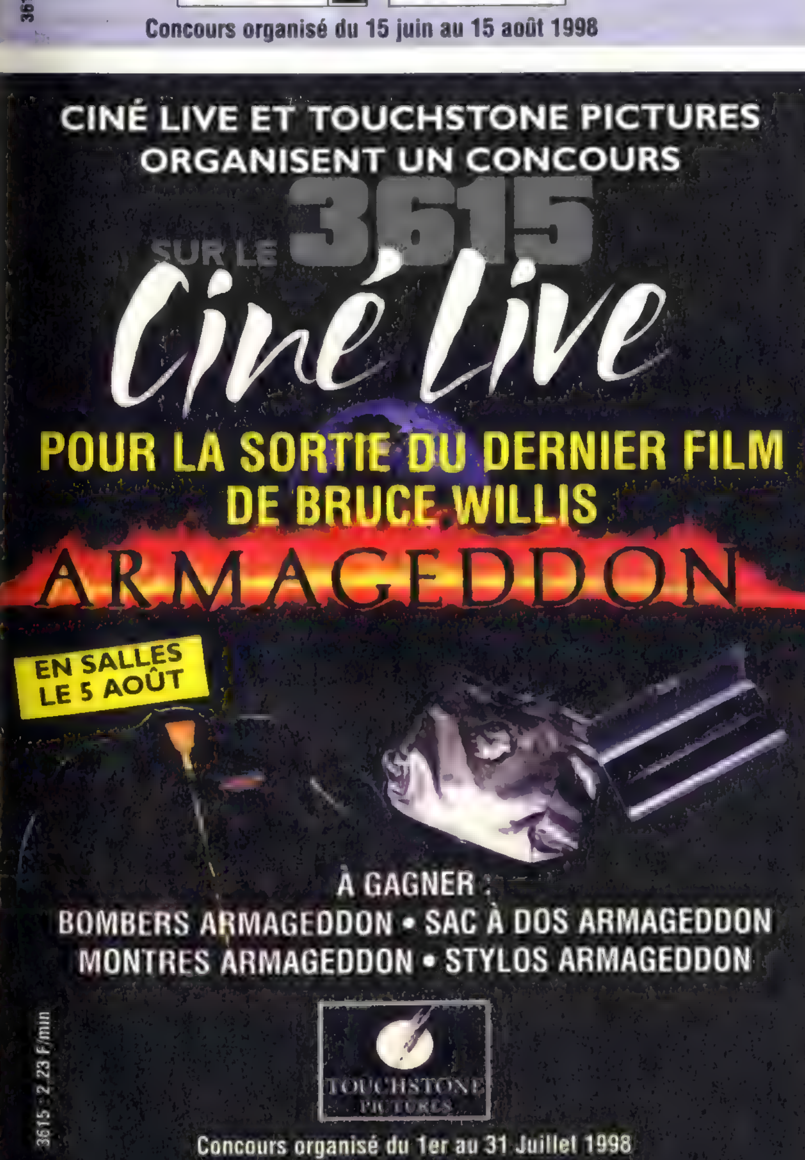
Starshot ne sera pas seul. L'accompagneront Willfall, une espèce de robot-poubelle qui récupère les différentes parties d'autres robots. (honteux de son statut, il est devenu lèche-bottes et mielleux envers les humains) et Willy, une roquette qui pourra sauver Starshot de certaines situations délicates. Sans oublier le pilote de la navette, le capitaine Nobrakes, un ancien pilote de la RAF capturé durant la Seconde Guerre mondiale, cryogénisé et envoyé à travers l'espace à bord d'un V2 par des nazis facétieux... Il a été ramené à la conscience par le Space Circus et a ainsi pu redevenir pilote, bien qu'il ne comprenne quasiment rien au maniement du vaisseau ! Côté réalisation, on ne pourra a priori rien reprocher à ce titre, qui utilise toutes les techniques disponibles et tournera, malgré ses graphismes 3D splendides accompagnés de tout un tas d'effets en temps réel, sur un Pentium 133 doté de la 3Dfx. Il sera capable d'afficher une quinzaine de personnages à l'écran, animant ainsi 60 000 polygones en «True Color» (c'est-à-dire avec une palette de 24 bits, soit 16 millions de couleurs), avec effets de lumière temps réel.

Dépêchez-vous, m'sieur Océan !

Yann

Développeur : Océan
Distributeur : Infogrames







LES QUESTIONS

1/ Quel métier exerce David Duchovny, dans *Playing God* ?
- **a.** Dentiste
- **b.** Chirurgien
- **c.** Policier

2/ Parmi ces trois films, dans lequel David Duchovny n'a t-il pas joué ?
- **a.** Kalifornia
- **b.** Bad influence
- **c.** Iceman

3/ Quel est le rôle qui a révélé David Duchovny ?
- **a.** Rollie
- **b.** Mulder
- **c.** Eugene

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginez une interprétation du titre *Playing God*.

ESCLAVE AU PARADIS OU SEIGNEUR EN ENFER

LES LOTS

Du 1er au 50e : 1 paire de lunettes *Playing God* + 1 place pour 2 personnes pour aller voir *Playing God* + 1 affichette du film 40 x 60 cm



LE RÈGLEMENT

1) CTV International et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 20 août 1998 à minuit. 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de CTV International, de «PC Soluces» et des sociétés co-organisatrices. 3) Les réponses seront adressées sur carte postale ou sur papier libre. Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine. 4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 1er septembre1998. 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Les réponses sont à adresser sur carte postale ou sur papier libre avant le 20 août 1998 à PC Soluces / Concours PLAYING GOD, 6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY Cedex

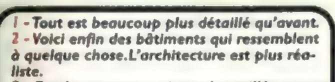
urok : l

pouv

Turok : Dinosaur Hunter a été un des plus *grands succès* de la Nintendo 64. L'adaptation PC était sa copie conforme... On y retrouvait toutes les contraintes de la console et des éléments qui ne pouvaient satisfaire qu'un public «consolien». Dans ce second volet sur PC, les *protestations* des joueurs ont — semble-t-il — été entendues...






1 - Tout est beaucoup plus détaillé qu'avant.
2 - Voici enfin des bâtiments qui ressemblent à quelque chose. L'architecture est plus réaliste.
3 - Des bonus sont toujours éparpillés un peu partout.

Le premier Turok se terminait au-dessus d'un volcan, au moment où notre Indien favori jetait le Chronosceptre du «Compaigner» dans la lave. Ce que ne savait pas Turok, c'est que l'utilisation de bombes atomiques, de grenades et de roquettes fait du bruit (son deuxième nom indien, c'est Oreilles-de-Chauve-Souris). Ça a réveillé pas mal de monde, notamment Primagen, une entité assez spéciale... Figurez-vous qu'elle vit sous terre, prisonnière d'un vaisseau spatial. Elle ne possède pas réellement d'enveloppe corporelle mais influence par-ci, par-là le monde matériel. Turok 2, c'est aussi l'histoire de totems d'énergie. S'ils sont détruits, ils libéreront Primagen et ses potes, vouant ainsi (une fois de plus) la Terre au chaos, à la destruction, au néant... Mais ici, on commence par la fin.

Un Turok tout beau, tout

Le programmeurs le garantissent : il y aura des centaines d'innovations. Bon, sans aller jusque-là, c'est vrai qu'on s'aperçoit que Turok a bien changé... Turok 2 est constitué de sept niveaux, gigantesques mais le jeu n'est pas linéaire. Un lieu permet en effet d'accéder à l'un ou à l'autre des niveaux sans qu'on soit forcé de terminer le premier. En fait, ils sont interdépendants, un peu comme dans Hexen 2. Imaginez-vous devant un fleuve de lave infranchissable. De l'autre côté, il y a un bonus incroyablement tentant... J'y vais, j'y vais pas ? C'est la question que se pose Turok (son troisième nom indien, c'est Cervelle-de-Moineau). Vous, vous avez bien compris qu'il fallait rebrousser chemin et peut-être trouverez-vous quelque chose pour vous aider. Eh bien oui : au bout d'un moment, vous dénicherez un talisman qui vous permettra de marcher sur la lave ! Il existe d'ailleurs plusieurs talismans, chacun ayant une fonction précise. Mais leurs capacités sont fort intéressantes : en général, chacun d'entre eux vous ouvrira les portes de passages secrets. Comme vous pouvez le constater sur ces images, les niveaux sont tous très différents graphiquement et la possibilité d'accéder à tous directement dépaysera beaucoup le joueur. Turok premier du nom ne brillait pas par la variété, avec ses levels très linéaires. Là, dès le début, on sent qu'on ne se verra pas infliger le même rituel.



Le calumet de la paix, c'est pas pour tout de suite !

Tout commence dans une ville portuaire. C'est le chaos et les ennemis sont nombreux. Tout n'est que désolation et les incendies font rage. Au détour d'une rue, vous distinguez un homme qu'une lance a traversé et planté à une façade... Turok peut agir sur son environnement : il détruit des murs, remue les décombres afin de trouver des passages secrets ; il dispose même d'une lampe de poche pour éclairer les passages obscurs (son quatrième nom indien n'est-il-pas Œil-de-Taupe ?). Graphiquement, tout a été particulièrement enrichi et l'ambiance sonore n'a pas été oubliée non plus. Vous vous retrouverez en train de vous balader dans des cavernes obscures, où la seule lumière sera dispensée par des champignons phosphorescents ou des cristaux semblant posséder leur propre énergie. Comme vous circulez sur un petit tapis de mousse, l'ambiance serait presque champêtre si elle n'était si glauque. Vous pourrez aussi vous promener dans des couloirs inquiétants : ils sont recouverts de grappes d'œufs palpitant en une parfaite synchronisation, comme si les murs étaient... vivants !

Au rayon des innovations, nous avons aussi madame Turok ; enfin, non — pas vraiment. Elle s'appelle Adon et n'est pas la femme de Turok (le cinquième nom indien de Turok est Sexe d'Escargot). Elle viendra de temps en temps donner des conseils avisés à notre héros ou lui donner des



objets. Et puis il y a les monstres et les armes. Le raptor est un plat qui se mange froid, c'est la devise de Turok dans cet épisode car la bébête y fait des apparitions, plus féroce que jamais. On trouvera aussi des ennemis plus modernes, comme des hommes porteurs d'implants plus que dangereux (des canons ou des lance-roquettes). Figurent au programme trente créatures plus énervées les unes que les autres... Ce qui faisait le charme et la force de Turok, c'était tout de même ses armes, aux effets 3Dfx de folie. Dans Turok 2, l'arsenal devrait être tout aussi impressionnant. Maintenant, l'arc sera équipé d'un mode Snipper, comme dans MDK. Mais si vous trouvez cela trop primitif, vous pourrez toujours essayer le Firestorm (rayon à particules — effets visuels garantis), le Scorpion Launcher (il lance simultanément trois missiles guidés). Moins dévastateur mais tout de même efficace, le fusil à fléchettes, qui calmera n'importe quelle créature — on pourra bien sûr en faire ce qu'on veut après (non, pas ça, Turok, même si ton sixième nom indien est Lapin Lubrique !). Il y a aussi un fusil à pompe et un lance-flammes. Tout cela doit être très lourd car Turok peut maintenant porter vingt et une armes terrestres et deux aquatiques : le harpon et le lance-torpilles !

Les réactions de l'ennemi vous semblaient un peu crétines dans le premier volet ? Dans cet épisode, la fuite ne sera pas aussi facile qu'avant car les monstres peuvent vous rattraper. Vous leur tirez dessus ? Ils esquivent. Avant, quand on tirait sur un homme, il s'écroulait généralement en se tenant la tête ou la hanche, mais c'était un peu au petit bonheur. Ici, quand on vise la jambe, l'homme tombe à genoux. Et s'il est atteint à la tête, sa mort est instantanée. Enfin, touché à la hanche (de guerre), il se maintiendra les reins avant de succomber dans d'horribles spasmes d'agonie.

Fignol ...

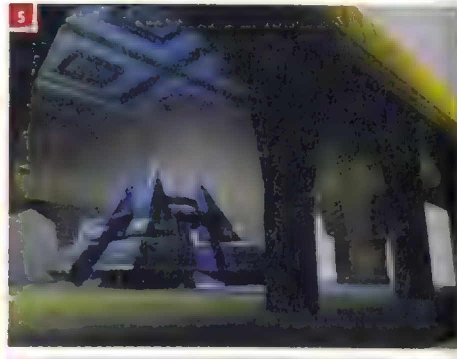
Turok 2 sera bien supérieur à son prédécesseur, grâce à un nombre inouï de petits détails monstrueusement réalistes. Les textures, par exemple, sont vraiment bien rendues — notamment celles des dinosaures. Cela permet quelques fantaisies... Lors du déplacement de certains monstres, on voit les muscles onduler sous la peau ; et les ombres sont générées en temps réel. Jusque-là, rien d'extraordinaire, bien que cela ne soit pas systématique. Mais l'intensité de ces effets s'altère à cause des explosions ou des lumières produites par vos armes. Bien entendu, un mode Réseau est prévu...

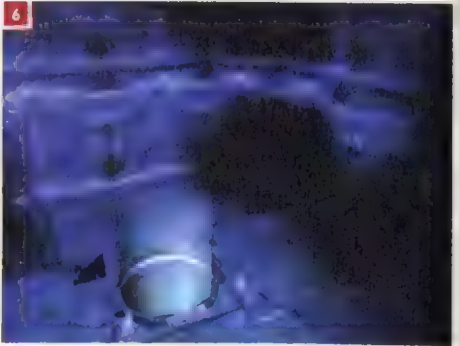
Léo de Urlevan

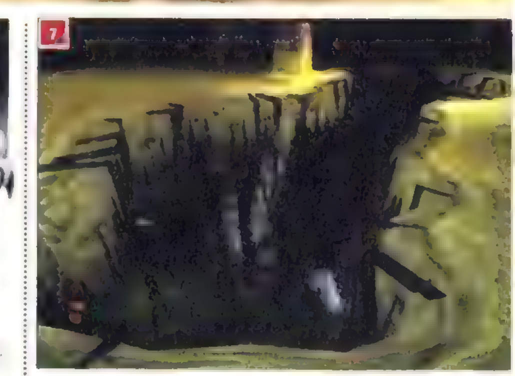
Développeur : Iguana
Distributeur : Acclaim

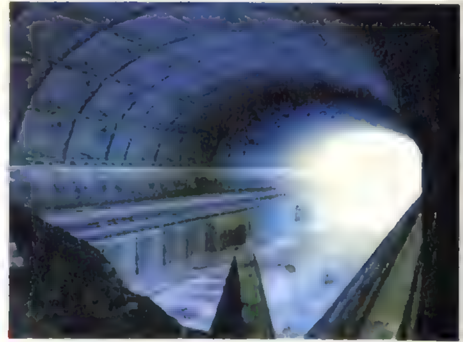


4 - Turok sans dinosaures, ça n'est plus Turok !
5 - Finlement, ça se marie bien, le côté aztèque et la techno...
6 - Merci, m'dame 3Dfx !
7 - Les contours des falaises et de tout le décor en général sont beaucoup moins carrés qu'avant.
8 - L'interaction avec le décor est beaucoup plus grande.















Classique mais efficace

Comme dans la plupart des jeux de ce type, les monstres sont désormais en 3D. Créer un monstre ne constitue pas une mince affaire... En créer trente relève de l'exploit !

1. Tout d'abord, des dessinateurs réalisent des croquis. Les concepteurs du jeu leur ont donné une idée de base et ils laissent aller leur imagination... Voici un garde classique. Bien sûr, il existe plusieurs dessins pour la même créature (de face, de profil, de trois quarts, en buste, sur pied...)

2. Des graphistes 3D commencent à créer une forme, composée de facettes. Plus il y a de facettes, plus la forme sera difficile à calculer. Dans le même temps, d'autres personnes travaillent sur des textures en photographiant à tout va des moquettes, du bitume, des murs, des tôles ; ils ont de la pelloche à ne plus savoir qu'en faire. Cela peut surprendre celui qui ne sait pas ce qu'ils sont en train de fabriquer ! Enfin, parfois (en fait, de plus en plus souvent), les textures sont créées directement sur ordinateur. C'est aussi à ce moment-là que les mouvements de la «bête» sont calculés (marche, course, tir, saut...).

3. On colle les textures sur la forme et on colorie chaque facette, en fait. On peut forcer les couleurs, les atténuer. Certaines textures sont animées. C'est un habillage, comme pour une poupée Barbie. Si vous voulez, on peut même lui mettre un nez rouge...

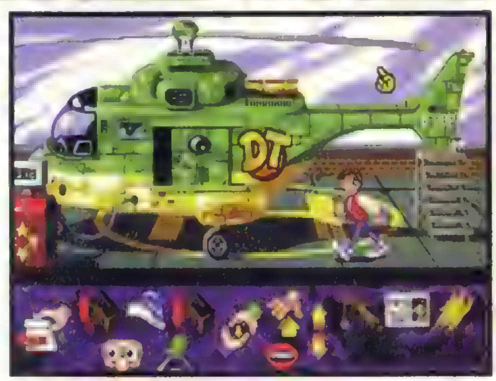


202 pages d'astuces et de solutions





Bud Tucker IN DOUBLE TROUBLE



Entièrement en français, plus de 5 heures de dialogues. Ce jeu vous tiendra en haleine pendant de nombreuses heures... Vous y rencontrerez plus de 50 personnages délirants avec lesquels vous pourrez dialoguer. Il vous faudra récolter des indices, résoudre différentes énigmes pour finalement déjouer le complot fomenté par le diabolique Dick Tate.

Commandez le n°1 avec ses

Best of PC SOLUCES — 36 — DETAIL DES 400 JEUX AU DOS — TOUT pour terminer vos jeux ! Des milliers de trucs, codes et astuces pour 400 JEUX PC — 39F SEULEMENT

36 SOLUTIONS COMPLÈTES

Alerte Rouge • Alone in the Dark 1 • Alone in the Dark 2 • Braindead 13 • Congo • Creatures • Caesar II • D • Dragon Lore • The Dig • Evidence • Fade to Black • Frankenstein • Gabriel Knight 2 • Goblins 2 • Goblins 3 • Golden Gate Killer • Harvester • Ishar 3 • Indiana Jones • King Quest 7 • L'Énigme de Maître Lu • Lost in Time 1 • Lost in Time 2 • Loom • Lost Eden • Myst • Phantasmagoria • Sam & Max • Secret of Monkey Island 2 • Shivers • Space Quest VI • Spycraft • Warwind • The 11th Hour

et des milliers de codes et d'astuces pour plus de 400 jeux.*

*Liste complète sur le 3615 PC SOLUCES, rubrique Magazine. 1,29 F/mn - Editeur : AUDIOFIL

À recopier sur papier libre ou à découper et à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - CYBER PRESS PUBLISHING
6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

PC Soluces 17

○ *Oui, je veux recevoir le **BEST OF PC Soluces n°1** au prix de 49F* l'exemplaire (frais de port inclus)*

○ *Oui, je veux recevoir le **BEST OF PC Soluces n°2 et son CD-Rom** au prix de 59F* l'exemplaire (frais de port inclus)*

Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC Soluces par chèque ☐ mandat ☐
☐ *carte bleue N°* ┗┻┻┻┛ ┗┻┻┻┛ ┗┻┻┻┛ ┗┻┻┻┛
Expire fin ┗┻┛┗┻┛

Montant total de ma commande ....FF.

NOM ________ **PRÉNOM** ________ **AGE** ________

ADRESSE ________

VILLE ________

CODE POSTAL ________

PAYS ________

signature obligatoire

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : 10 F supplémentaires par n° ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 01 41 06 44 46.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.





PAS DE PAIEMENT DIRECT
PAS DE CARTE BANCAIRE
PAS DE CHEQUE
36
17
BCD

LES TESTS

où l'on vous apprend la nouvelle formule

NE vous inquiétez pas ! PC Soluces a changé de fond en comble, mais il reste avant tout PC Soluces... Cependant, il nous a paru logique de vous présenter les jeux plus en profondeur, pour vous aider à choisir les meilleurs d'entre eux, ceux dont la solution paraîtra dans les prochains mois au cœur de nos pages. Du coup, on a tout bouleversé — pour mieux reconstruire. Comme nous n'avons pas l'habitude d'y aller par quatre chemins, le tri sera rapide, efficace et nous les jugerons selon trois catégories seulement : ils seront bons, excellents ou... inintéressants. On ne va pas attribuer quatre pages à un jeu noté 60 % !

Cela nous permettra d'accorder une place plus importante aux titres qui nous ont vraiment fait flasher dans le mois. Mais plus de place implique plus de choses à dire et ce qui vaut pour la critique, vaut aussi pour le système de notation. Là encore, bouleversement complet et refonte totale... La note se déclinera conformément à trois critères, pour que tout devienne plus compliqué et que vous soyez forcé de lire nos textes...

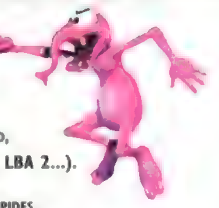
La note principale vous permet de savoir ce que l'on pense du jeu. Si elle est bonne, c'est qu'on aime (recherché, non ?). Par exemple 60 %, ça veut dire «laissez tomber», alors que 80, ça signifie que le jeu vaut le détour. Et au-delà de 90, c'est le top du top... Finalement, il n'y a rien de bien compliqué là-dedans !

Mais attention, nous avons associé deux autres notes à celle-là, étalonnées d'après un barème allant d'une à cinq étoiles. On n'a pas pu s'en débarrasser — on les apprécie trop. Du coup, paf !, deux notes supplémentaires pour être encore plus complet (mais pas confus). Une pour la réalisation (côté poudre aux yeux, 3Dfx, le programmeur n'a pas dormi...) et une autre pour l'intérêt (et moi, quand est-ce que je dors ?). Pour être certains de l'avis que l'on porte sur le jeu, on demande même à un autre rédacteur de nous faire part de son jugement...

De plus, nous avons intégré tout un tas d'icônes sympas qui vont vous permettre, en un clin d'œil, de savoir de quel type de jeu il s'agit. Allez donc étudier l'encadré consacré aux icônes et vous verrez : c'est facile ! Il existe aussi un nouveau logo, nommé tout simplement «Sur le CD-ROM PC Soluces». Lorsque vous le rencontrerez au détour d'un test, vous pourrez être sûr qu'il y a sur le CD une vidéo, des images ou quelque chose de particulièrement passionnant en rapport avec le jeu. Bref, pour les tests comme pour les solutions, on vous fournit des versions complètes et exhaustives...

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 28 (VINGT-HUIT) AOÛT

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

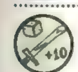



JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

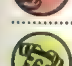

JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).


JEU DE COURSE : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...

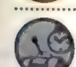

DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...


JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.

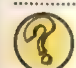

JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...


SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).


SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISIE, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).


STRATÉGIE / WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).


STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).


GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CAESAR 2, DUNGEON KEEPER...).

DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...


NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN SIMULTANÉ SUR LE MÊME PC.


NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.


NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...

TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.


INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ).



QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.



LE JEU DU MOIS

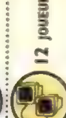
Ce mois-ci, Conflict : Freespace a été élu le meilleur jeu, à l'unanimité. C'est donc lui qui vous donnera le plus de frissons, de satisfaction et de plaisir. Vous pouvez oublier les autres, c'est celui-là qu'il vous faut. Du moins si vous recherchez un jeu de combat spatial façon space opera, où les FMV sont à tomber à la renverse, l'intérêt au top et les regrets quasiment inexistants.

















CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR

ne cherchez pas ailleurs

ENFIN, UN SIMULATEUR DE COMBATS SPATIAUX MAGNIFIQUE, INTÉRESSANT, JOUABLE, PALPITANT, COMPLET... BREF, CORRIGEANT LES DÉFAUTS DE LA CONCURRENCE ! INTERPLAY N'EN A PAS FAIT TOUT UN PLAT AVANT DE LE LANCER SUR LE MARCHÉ ET IL NE DISPOSE PAS DE LA RENOMMÉE DES SLIDE-SHOWS D'ORIGIN — MAIS LES FANS DE SPACE OPERA NE S'Y TROMPERONT PAS : CE JEU FERA DATE DANS LE GENRE !


Nous sommes dans le futur... Les humains ont découvert le principe du «Freespace», un univers parallèle qui permet aux vaisseaux spatiaux de franchir en quelques secondes des distances couvrant des millions d'années-lumière. Vous aurez reconnu sans peine le passage en hyperespace, archiclassique dans tous les romans et les jeux tournant autour de la science-fiction tendance space opera. Prenant conscience de l'existence d'autres races, au cœur de galaxies jusqu'alors connues d'eux seulement par l'intermédiaire les télescopes, ils furent envahis d'une joie inextinguible... puis la guerre se déclencha ! Logique, puisque nous sommes en présence d'humains... Et comme les Vasudans, des créatures proches de nous, ont déchanté en même temps, tout cela ne pouvait que finir en empoignades intersidérales. Les combats suivaient leur évolution tranquille, jusqu'au jour où un soldat terrien rencontra dans ses pérégrinations la race inconnue des Shivans. Leur seul but : la destruction de tout ce qui est vivant. Pas de polémique, pas de négociation... Du coup, après avoir été en conflit, humains et Vasudans proclament un cessez-le-feu pour faire front à l'ennemi commun. Voilà pour le scénario du jeu.

Tout cela nous est présenté à l'aide d'une séquence cinématique où un pilote, à l'évidence terrorisé, appelle à l'aide avant de se faire massacrer par une flotte d'ennemis qui se téléporte dans son dos. Cette séquence en FMV est proprement hallucinante, tant la compression se révèle excellente : on ne voit quasiment aucun effet de cette technique à l'écran, et le résultat paraît aussi impressionnant que ce qui avait été obtenu dans Blade Runner par le même biais — ce qui n'est pas peu dire, les connaisseurs confirmeront... Je peux vous assurer qu'on se la mate plusieurs fois avec plaisir (d'autant que la musique qui l'accompagne ressemble à celle d'Alien). Revenons à notre pilote traumatisé... Il a de quoi, le pauvre : les Shivans sont très en avance technologiquement et leurs vaisseaux semblent tout d'abord indestructibles, ce qui n'est pas vraiment une bonne nouvelle pour l'espérance de vie des humains et des Vasudans.

PASSEZ LE *PERMIS* DE DETRUIRE !

Tout commence par quelques missions d'entraînement où l'on apprend les rudiments du pilotage. Un instructeur vous indique quoi faire à chaque moment en vous indiquant quelle touche du clavier utiliser pour y parvenir. C'est une idée réellement excellente, car elle épargne la







lecture des quatre-vingts pages du manuel. On maîtrise ainsi très vite toutes les finesses du pilotage dans Conflict : Freespace. Il faut dire que les vaisseaux disposent de commandes très complètes. On peut en effet locker les cibles très simplement : par type (ennemi ou allié), en visuel (la cible qui se trouve au centre de l'écran) ou de façon générale (en faisant cycler tous les objets de l'espace). Cela fait, on peut régler automatiquement sa vitesse sur celle de la cible choisie, ce qui simplifie grandement le dogfight. Il est possible aussi de demander au vaisseau de locker automatiquement la cible ennemie la plus proche et, là également, d'ajuster votre vitesse à la sienne. On dispose, pour combattre, de plusieurs armes : des lasers et des missiles. Là encore, les programmeurs n'ont pas fait les choses à moitié puisque l'arsenal ira en s'améliorant au cours des missions. Les lasers peuvent soit détruire le vaisseau ennemi, soit endommager son électronique, ce qui permettra aux alliés de venir le récupérer plus tard pour en apprendre plus sur sa technologie. Le vaisseau peut aussi scanner l'intérieur d'un caisson afin d'en connaître le contenu.

Le jeu débute alors que vous n'êtes qu'une nouvelle recrue sortant de l'école de pilotage. Chaque mission vous est présentée en détail, lors d'un briefing très complet où vous prenez




«.. les vidéos sont proprement hallucinantes...»

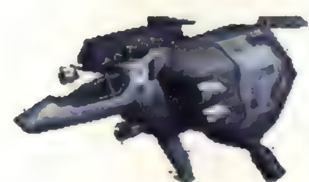

DESTROY FREIGHTERS (2)
DESTROY ARIES (2)
DESTROY CANCER
WAIT FOR DREF
1
2
GTA COMMAND BRIEFING
GTF VALKYRIE
INTERCEPTOR
HAN-RONALD CORP.
HIGH-SPEED RECON AND BOMBER.
INTERCEPT FIGHTER. OFFERS HIGH
WEAPON COMPATIBILITY AND PAYLO
V0.82
3
SHIP SELECTION
WEAPONS LOADOUT
GTW-41 DISRUPTOR
STANDARD ISSUE
TACTICAL WEAPON
DISRUPTS SUBSYSTEMS
RESET
ALPHA

connaissance de la stratégie générale et des objectifs principaux et secondaires. Vous pouvez alors organiser les différents squads de vaisseaux, en choisissant leur équipement. Ce choix ira en croissant à mesure que la campagne avancera. Cela fait, vous commencez la mission. En général, elle dégénère assez vite et vos ailiers se font dégommer par les essaims de vaisseaux shivans, ultra-rapides. D'ailleurs, votre première rencontre avec cette race sera mémorable puisque vous ne pourrez pas les locker et qu'un champ de force, dont vous ne disposez pas, les mettra à l'abri de vos tirs ! Autant vous dire que la retraite dans le Freespace, la queue entre les jambes, s'imposera d'elle-même. Puis, à la faveur de diverses captures, humains et Vasudans apprendront à maîtriser les boucliers et les armes plus puissantes, pour que vous puissiez plonger avec délice dans la joie des combats spatiaux contre les Shivans.

Bien sûr, en passant vite fait devant l'écran, on a tendance à s'imaginer que Conflict : Freespace se présente comme un pur jeu d'arcade, façon Darklight Conflict. Pas du tout ! Vous pouvez en effet donner de nombreux ordres à vos équipiers et communiquer avec un pilote en particulier, une flotte ou tous les pilotes d'un coup (pratique pour leur demander d'aller envoyer ad patres un soudain arrivage de chair à canon fraîche). Il vous est aussi loisible de leur demander d'attaquer ou de neutraliser une cible précise, de vous laisser régler son compte à un Shivan, de vous suivre, de vous couvrir... De la même façon, lorsqu'il y a un répit (rare !), vous pouvez appeler un vaisseau de ravitaillement, qui viendra réparer votre électronique et refaire le plein en missiles. En revanche, il ne pourra rien pour votre blindage. Il faudra donc faire attention...

Impossible n'est pas *Freespace* !

Les combats sont tout simplement extraordinaires : on se retrouve plongé au cœur d'affrontements opposant des dizaines de vaisseaux hurlant dans l'espace, se croisant, zébrant les ténèbres de la galaxie de tirs laser et de missiles. Vos équipiers hurlent des messages radio, ou hurlent tout court lorsqu'ils se font descendre. Vous zig-





Cela nous change de la plupart des menus !
Le briefing permet de suivre l'évolution du scénario...
On peut modifier l'équipement des vaisseaux avant la mission.

zaguez entre les vaisseaux, poursuivez une cible pour détruire son bouclier et attaquer directement son blindage, ce qui nous donne des scènes dignes de Star Wars. Pendant ce temps, il faut surveiller son propre bouclier et le répartir intelligemment pour renforcer les zones les plus sollicitées, tout en usant de contre-mesures pour détourner les salves de missiles lancées à vos trousses, dans les beuglements de l'alarme qui emplissent votre cockpit. Pendant ce temps, vous trouverez peut-être le moyen de donner quelques ordres à vos troupes ! Autant dire qu'après une mission, on est le plus souvent vidé...

Au rayon armement, on trouve de nombreux lasers, missiles et autres roquettes ainsi qu'une belle collection de vaisseaux. On pourra en piloter huit différents, du chasseur au bombardier. Ce ne sera pas superflu pour affronter à armes égales les quarante vaisseaux ennemis ! D'autant que la campagne principale s'étend sur plus de cinquante missions, à la difficulté progressive et élevée. Attention, par élevée, je ne veux pas dire équivalente à celle (mettons) de Commandos. Ici, on s'acharne mais on progresse régulièrement. D'ailleurs, le debriefing est là pour vous permettre de déterminer vous-même la difficulté : lorsque vous rentrez à la base, vous faites le point sur les objectifs. On peut même y apprendre quelques astuces qui peuvent être utiles lors de cette mission. S'il faut remplir les objectifs principaux sans faute, les objectifs



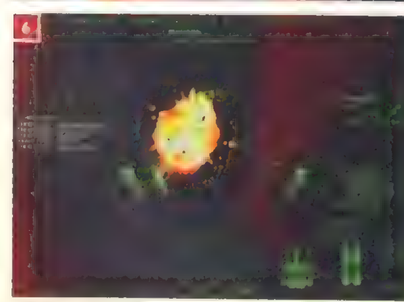












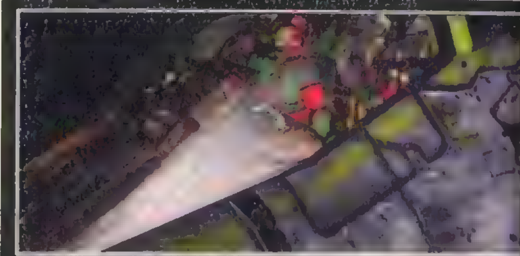




Les FMV

Les séquences cinématiques de Conflict : Freespace feront date dans l'histoire du jeu vidéo sur CD. C'est tellement beau, fin, bien doublé et prenant qu'on a l'impression, comme dans Blade Runner, que le jeu a été pensé pour le DVD-ROM. Ces images sont extraites de la longue séquence d'intro du jeu qui, à elle seule, nous donne une terrible envie de jouer ! On retrouvera de telles séquences à des moments clés. Superflu côté intérêt, certes, mais indispensable pour faire de ce jeu génial un hit en puissance. Rien n'a été oublié pour qu'on l'aime, celui-là !

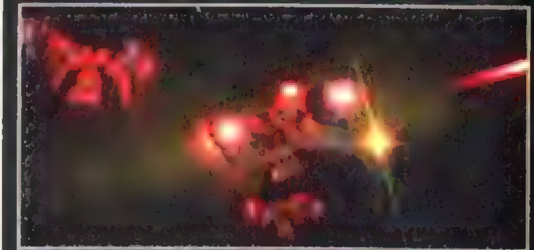














secondaires, eux, ne sont là que pour vous faire monter dans la hiérarchie. Libre à vous d'abandonner vos copilotes ou de laisser s'enfuir l'ennemi, mais cela ne vous rapportera que peu de médailles et le dessus de votre cheminée risque de rester bien vide, en dehors de quelques babioles remportées dans une quelconque fête foraine. À propos des vaisseaux, n'allez pas imaginer qu'il s'agit de chasseurs, et basta. Non, ici, c'est du space opera grandeur nature. On affronte donc des vaisseaux parfois gigantesques et l'on croise à proximité de stations orbitales franchement titanesques — sans que cela rame, d'ailleurs (en dehors de quelques saccades, dues à des accès au disque dur, sur un Pentium II 233 avec Voodoo 2, quand même...). Et tenez, en passant, abordons le chapitre de l'intelligence artificielle ! Les pilotes, qu'ils soient alliés ou ennemis, agissent de façon réfléchie. Les Shivans esquivent vos tirs, zigzaguent comme des fous, usent de leur turbo dans le vain espoir de vous semer, tentent de se débarrasser de vos missiles et s'enfuient dans l'hyperespace lorsqu'ils sentent que la situation commence à sentir le roussi. Vos alliés, eux, appellent à l'aide lorsque leur blindage est trop endommagé et utilisent le ravitaillement lorsqu'ils en ont le temps. Lorsque vous leur donnez des ordres, ils font en sorte de les exécuter, sauf si leur vie est en danger. Dans les situations vraiment désespérées, vous pourrez parfois bénéficier de renforts, ce qui se révélera souvent nécessaire. En effet, les combats font rage et vous pouvez très bien partir à quinze astronefs et revenir tout seul. Autant dire que la pitié ne doit pas faire partie des sentiments qui vous animent !

Mission accomplie, on rentre à la base !
Certains vaisseaux sont encore plus gros !
Touché !
«Evaded» indique que vous avez semé un missile...
Le ravitaillement est souvent indispensable.

J'ai tout mon TEMPS

La durée de vie de Conflict : Freespace est donc importante. En effet, la campagne est assez longue et pour remplir tous les objectifs, il faudra s'accrocher. On pourra aussi se retaper une mission réussie, juste pour le fun. Option classique, le jeu en réseau vous permettra de jouer à douze en mode Coopératif (ou non). Plus fort, vous pourrez, en réseau local ou sur Internet (mais là, ça risque de ramer), communiquer par la voix en temps réel, en branchant un micro sur votre PC. Il vous sera alors possible de faire «comme pour de vrai», même si vous vous trouvez dans des pièces différentes. Gadget, direz-vous sans doute à raison... Mais ce n'est pas tout. Fred est là pour rajouter encore du piquant à ce titre déjà fantastique. Fred, c'est le petit nom de l'éditeur de missions accompagnant Conflict : Freespace. Vous éditerez ainsi des niveaux pour le jeu en mode Solitaire ou pour le mode Multijoueur. Libre à vous de vous immerger avec des amis dans un niveau cauchemardesque, ou au contraire dans une mission fastoche, genre tir au pigeon d'argile. Franchement, je ne sais pas quoi reprocher à ce jeu, décidément génial... «Yann

92% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★

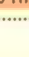
DÉVELOPPEUR : INTERPLAY - DISTRIBUTEUR : INTERPLAY

« **Yann :** J'adore... Accro, je suis. Impossible de m'arrêter. Tout le monde reste derrière moi et me demande ce que c'est et ça m'énerve. Je veux juste jouer à Conflict : Freespace tranquillement. Génial — bravo Volition et Interplay !

Jeff : C'est vraiment chouette. La difficulté est un poil élevée et le seul regret concerne le tableau de bord du vaisseau, un peu tristounet. Espérons que les voix françaises seront aussi bonnes que les voix originales. »

(+) UN UNIVERS COMPLET. DES FMV À TOMBER RAIDE. UNE PRISE EN MAIN EXEMPLAIRE. DES VAISSEAUX DÉMENTIELS. UN ÉDITEUR DE MISSIONS.

(−) QUELQUES RARES SACCADES. VOUS NE POURRIEZ PAS LES FAIRE PLUS LONGUES, LES FMV.















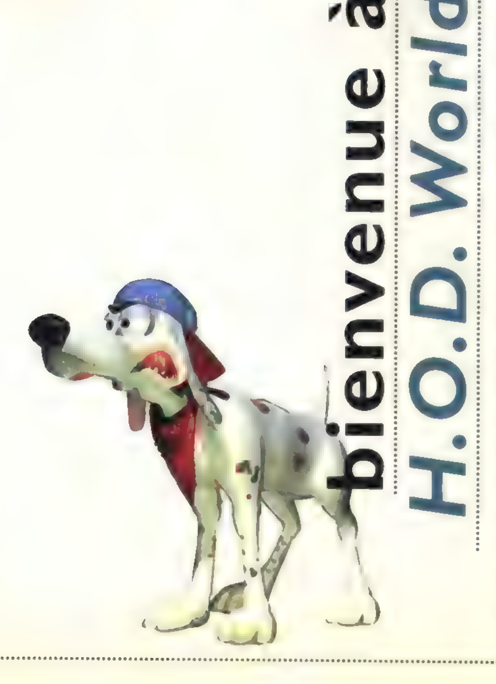




ENFIN ! COMME TOUS MES CONFRÈRES, J'EN REVIENS À PEINE, ET POURTANT LE FAIT S'IMPOSE À NOTRE ATTENTION : HEART OF DARKNESS EST ENFIN DISPONIBLE ! CINQ ANS D'ATTENTE POUR CE JEU QUI DÉTIENT, DANS CE DOMAINE, LE **RECORD ABSOLU**. MAIS CETTE ATTENTE EN VALAIT-ELLE LA PEINE ? LA RÉPONSE EST **OUI** !

HEART OF DARKNESS

bienvenue à H.O.D. World



On a beau avoir dit le plus grand mal de ce titre qu'Infogrames a eu toutes les peines du monde à racheter ; on a beau avoir ri des déboires d'Amazing Studio, l'équipe d'Eric Chahi (à l'origine de ce soft) ; on a beau faire et jaser de surcroît... Heart of Darkness est bel et bien un bon jeu...

Tout commence alors qu'Andy et son chien Whisky se dorent la pilule au soleil. Soudain, une éclipse obscurcit le ciel et voici Whisky aspiré dans le monde des Ténèbres. N'écoutant que son courage et son inconscience, Andy monte à bord de son vaisseau spatial, n'emportant qu'un canon à plasma de son invention pour se défendre. Las, l'atterrissage est plutôt mouvementé et notre héros se retrouve coincé dans ce monde de cauchemar où les seuls ennemis sont les ombres et le noir total, que les enfants redoutent depuis l'origine des temps. C'est le moment de ne pas fléchir ni de réfléchir, il faut avancer... Mais des créatures malfaisantes ne tardent pas à se manifester dans ce désert de rocaille orangée : ce sont des gnomes constitués d'ombres, très rigolos, qu'Andy n'hésite pas à faire disparaître dans un grand trait de lumière bleue. Puis, alors qu'il passe devant une paroi que rien ne différencie des autres, deux monstres ventripotents font leur apparition, dérobant à Andy son arme de fortune : le voilà seul face au Mal. Plus tard, il fera la connaissance des Amigos, une tribu de créatures ailées très paisible et en lutte contre le prince des Ténèbres local. Ainsi allié à un peuple nombreux et courageux, Andy reprend espoir, d'autant qu'après avoir touché une étrange pierre verte phosphorescente au fond d'un lac, notre petit héros se voit doté du pouvoir de lancer des boules d'énergie. Ces dernières permettent de tuer les ennemis, d'immobiliser certaines plantes ou ombres retorses, mais aussi de faire pousser des arbres à partir d'une simple graine — arbres qui lui serviront à ouvrir des passages... Se succèdent alors les phases d'adresse pure et intense, les phases de réflexion à base de puzzles parfois très tordus et les massacres en règle de hordes de gnomes... On n'a pas le temps de s'ennuyer une seule seconde...

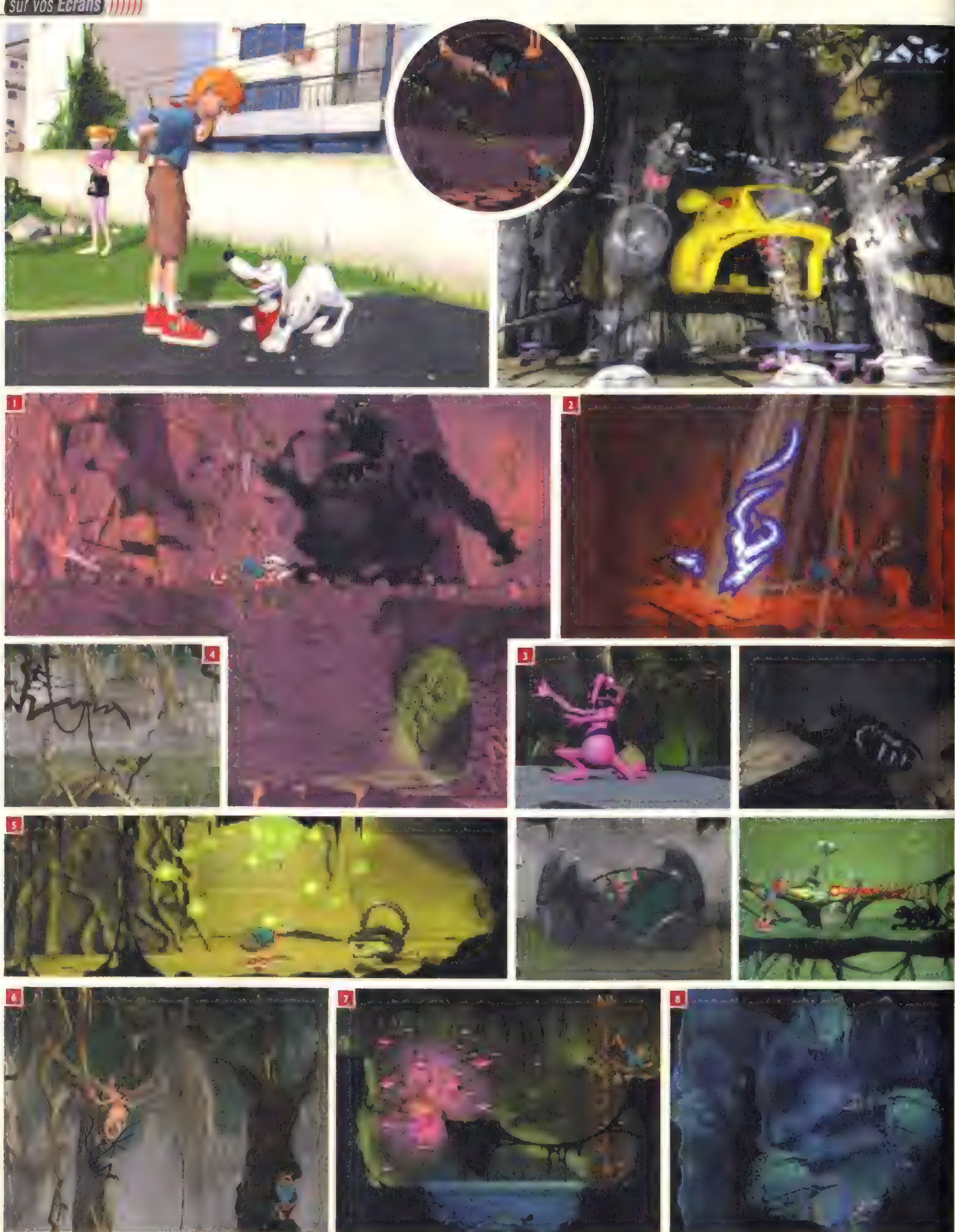
AAAAAAAHHHHHH !

Entre chaque étape importante, une scène cinématique d'excellente facture remet au premier plan le scénario de ce jeu, qui se présente comme un dessin animé pour gamins américains, ponctué des cris insupportables d'Andy et d'une musique grandiloquente que l'on dirait extraite d'un film familial de Spielberg. Il faut dire que la bande-son a bénéficié d'une débauche de moyens, puisque l'on a fait appel à un compositeur renommé dans le milieu du cinéma — Bruce





«..des scènes de combat haletantes et éprouvantes pour les nerfs...»



Broughton — ainsi qu'à des bruiteurs professionnels. Des acteurs ont également prêté leur voix aux personnages de ce jeu. Tout cela donne un résultat excellent, qui nous plonge dans l'ambiance de ce film grand public interactif. D'autant que la transition entre les phases de jeu et les scènes cinématiques se fait très naturellement. Ces dernières sont d'ailleurs souvent très drôles, particulièrement lorsqu'il est question des Amigos, que l'on voit sous toutes les coutures. Leur chaman, complètement défoncé à l'herbe et obsédé par les Amigos à forte poitrine est d'ailleurs le seul personnage «adulte» de ce jeu, en ce sens qu'il n'est pas pétri de bonnes intentions et pas du tout exempt de défauts...

Bref, Andy est adopté par ces étranges créatures et apprend, comme toujours, qu'il est le pivot d'une légende qui annonce sa venue et la disparition simultanée du «Terrible Malin de l'Enfer» (le Diob' des Ténèb', comme dirait Marco — de Playmag). Mais cette période paisible n'est que de courte durée puisque le village des Amigos est mis à sac par des créatures volantes à la recherche d'Andy (Whisky avait pris malencontreusement sa place lors de l'enlèvement planifié par notre «Malin», qui d'ailleurs ne l'est pas tant que ça)... S'ensuivent des scènes de combat haletantes et éprouvantes pour les nerfs. Car Eric Chahi est retourné à ses premières amours : une animation parfaite, un scénario important, une difficulté très précisément dosée et des vies infinies.

«.. Le bestiaire est des plus vastes et l'on découvre sans cesse de nouvelles énigmes...»

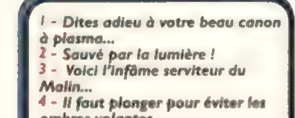


YIIIIIIHHHHH !

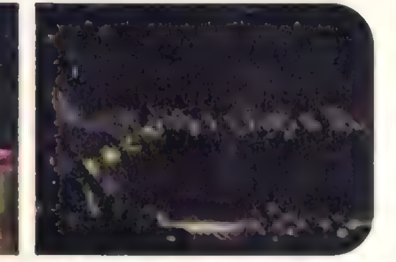
Andy dispose donc d'une grande palette de mouvements, tous indispensables à la réussite de sa mission. Il peut, très logiquement, marcher, courir, nager et sauter, ainsi que se rattraper in extremis aux parois lors de ses chutes. Il a aussi le pouvoir de lancer des boules d'énergie de deux façons. La première, rapide, permet de venir à bout des monstres de base créés à partir des ténèbres, tout comme des ignobles vers de muraille qui hantent le monde de H.O.D. La seconde, réclamant un temps plus long, permet de neutraliser certaines ombres qui tentent de couper le chemin à Andy et peut aussi faire pousser ou disparaître des arbres. D'ailleurs, une grande partie des casse-tête de ce jeu sont fondés sur l'utilisation intelligente des graines, qu'il faut pousser du pied pour créer des moyens de passer au-dessus d'un quelconque danger (lave, eau infestée de poissons impitoyables...) ou pour activer un interrupteur situé au plafond. H.O.D. apparaît donc la plupart du temps très tactique, exigeant du joueur une réflexion sur ce qu'il va faire avant d'agir. Bien sûr, Andy sera souvent confronté à des hordes de monstres — on ne joue pas ici à «Questions pour un champion» !

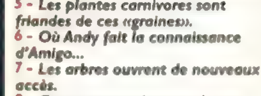
On tombera donc sur de petits gnomes noirs dont on se débarrassera d'un coup de boule d'énergie ou d'une secousse de l'épaule lorsqu'ils parviendront à nous sauter sur le colback. Ils sont là pour nous gêner et simplifier la tâche des autres ombres... Celles qui rampent, vulnérables seulement aux tirs rasants ; les ombres costaudes, qui se coupent en deux sous les assauts d'Andy ; et puis les gnomes volants, très véloces, qui tirent des boules de feu ; enfin, les plus crispantes du lot — les araignées, voraces et extrêmement rapides — répandent un liquide verdâtre qui rend les parois glissantes et peut faire chuter Andy. Tous ces monstres ont un comportement «intelligent», puisqu'ils font en sorte de gêner votre progression tout en se plaçant, autant que faire se peut, hors de portée de vos tirs !

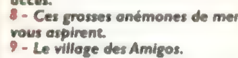
Il y a d'autres monstres, bien sûr... Les plantes carnivores en font partie ; on ne peut pas les tuer, mais simplement les assommer d'un coup puissant ou les distraire à l'aide de graines volantes. Les ombres projetées par divers obstacles, elles aussi, ne pourront être que sonnées et menacent Andy de chute lorsqu'elles le touchent. Les vers de muraille apparaissent soudainement en creusant un trou dans le mur et aspirent Andy s'il n'a pas le réflexe de leur tirer dessus deux fois (une fois pour les faire gonfler, une autre fois pour les crever et les voir tourbillonner comme des ballons !). Sous l'eau, on sera confronté à des tentacules et à des espèces d'anémones de mer qui absorberont Andy, ne laissant que ses baskets après leur passage. Plus tard, on sera confronté à des monstres impressionnants, tirant des boules de feu ou mettant le feu au sol. Lorsqu'on les tue, ils abandonnent derrière eux deux boules palpitantes dont il faut se débarrasser au plus vite, sous peine de les voir se transformer en deux nouvelles horreurs ! Le bestiaire est des plus vastes et l'on découvre sans cesse de nouvelles énigmes...



1 - Dites adieu à votre beau canon à plasma...
2 - Sauvé par la lumière !
3 - Voici l'infâme serviteur du Malin...
4 - Il faut plonger pour éviter les ombres volantes.







5 - Les plantes carnivores sont friandes de ces «graines».
6 - Où Andy fait la connaissance d'Amigo...
7 - Les arbres ouvrent de nouveaux accès.
8 - Ces grosses anémones de mer vous aspirent.
9 - Le village des Amigos.



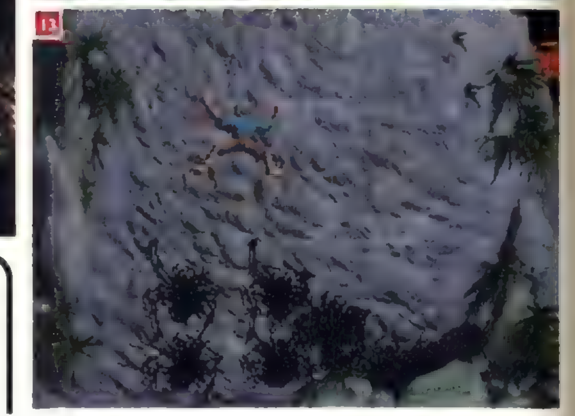














10 - Le chaman a bien vu Andy en rêve !
11 - Des scènes d'action on ne peut plus intenses...
12 - Cette ombre vous barre le passage.
13 - Les araignées sont rapides et voraces.

HHHHHHHHEEEEEEEEEEEEEEEEELP !

Comme je le disais plus haut, la difficulté est bien dosée. En effet, comme on dispose de vies infinies, il faudra atteindre les divers points de sauvegarde pour valider une partie du niveau. Ces points se trouvent tous les cinq ou six tableaux et représentent entre deux et cinq minutes de jeu. Si tout se passe bien, évidemment, car Eric Chahi n'a pas changé ses habitudes depuis Another World : il faut toujours agir avec un timing impeccable pour franchir les difficultés les plus importantes. On recommence donc parfois dix ou vingt fois du même point, pestant contre l'ingéniosité d'Amazing Studio, puis soufflant de soulagement lorsque — enfin — nos efforts sont récompensés.

D'ailleurs, la plus belle récompense, ce sont les graphismes. Franchement, le jeu apparaît admirable sur ce point et vous pourrez juger de la qualité de l'animation en contemplant la vidéo qui figure dans le CD-ROM. Les différents écrans sont toujours l'occasion de voir une chouette séquence... Sous l'eau, tout ondule de façon extrêmement réaliste ; dans le monde de la lave, on voit les effets de la chaleur ; et dans la forêt, de tout petits détails donnent vie à tout cela. De plus, l'ombre d'Andy est calculée en temps réel et se projette vraiment sur les murs de façon très réaliste. On tombe donc forcément sous le charme. La perfection serait-elle de ce monde ?

HHHHHOOOOOOOOOOOOOOOOO !

Non, bien sûr, sinon ce jeu aurait bénéficié d'un 100 %, toujours impossible à accorder. Abordons, puisqu'il est temps, les points critiquables de ce jeu. Tout d'abord les graphismes... Certes, tout est très beau, mais tout aurait pu être absolument magnifique si l'on n'avait pas eu droit à un simple 320 x 200 en 256 couleurs qui, même s'il fait son petit effet, provoque d'affreux phénomènes de crénelage sur Andy et les monstres, ressemblant parfois à des Lego animés (en infiniment plus souple, tout de même !). L'originalité, ensuite... Oui, Eric Chahi est un créateur de talent qui a su nous étonner avec Another World mais depuis, malgré tout, de l'eau a coulé sous les ponts. Si H.O.D. était sorti il y a un an ou deux, il aurait créé l'événement. Malheureusement, n'en déplaise à Amazing Studio, Ocean et Infogrames, Oddworld est passé avant et nous a tous époustouflés. De plus, troisième point faible justifiant mes intertitres hystériques, Abe se révèle nettement plus attachant qu'Andy, petit morveux ricain qui passe son temps à hurler en tombant. Et Rupture Farm, ses Mudokons, ses Sligs, Slogs et autres Paramites apparaissent largement plus mûrs et véridiques que les forêts idylliques d'H.O.D. Heart of Darkness face à Oddworld perd nettement sur ce tableau ! Enfin, la durée de vie... S'il fallait trois jours pour finir Oddworld et trois jours supplémentaires pour libérer suffisamment de Mudokons afin de bénéficier d'une fin plus joyeuse, H.O.D., lui, se termine en deux jours, sans qu'il y ait de fins différentes pour autant... On avance, on voit de belles scènes cinématiques et c'est fini, basta. Alors franchement, même s'il existe trois niveaux de difficulté, cela ne permet pas de dépasser les deux semaines de jeu (si l'on ne joue que le soir...) car il y a tout de même quelques énigmes assez difficiles. Bref, Heart of Darkness est bien le jeu honnête auquel on s'attendait (pas du tout révolutionnaire, mais en revanche captivant comme peu de ses concurrents arrivent à l'être). Quand on voit le nombre infime de jeux de plates-formes de qualité qui tournent sur nos PC, on ne peut que saluer le travail de l'équipe de développement !

«Yann

DÉVELOPPEUR : AMAZING STUDIO – DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES

85%

intérêt :
réalisation :



Yann : BON, ÇA Y EST, IL NOUS L'ONT FAIT, LEUR H.O.D. O.K., C'EST TROP COURT ET DÉPASSE TECHNIQUEMENT MAIS QUEL PLAISIR DE JEU !

Jeff : C'EST VRAIMENT CHOUETTE. LA DIFFICULTÉ EST UN POIL ÉLEVÉE ET LE SEUL REGRET CONCERNE LE TABLEAU DE BORD DU VAISSEAU, UN PEU TRISTOUNET. ESPERONS QUE LES VOIX FRANÇAISES SERONT AUSSI BONNES QUE LES VOIX ORIGINALES

+ EFFETS GRAPHIQUES ET ANIMATIONS REMARQUABLES. DIFFICULTÉ BIEN DOSÉE. VIDÉOS TRÈS RÉUSSIES. PRISE EN MAIN IRRÉPROCHABLE. BEAUCOUP D'ACTIONS POSSIBLES

– GRAPHIQUEMENT PAUVRE (VGA 256 COULEURS !). DURÉE DE VIE EXCESSIVEMENT FAIBLE. UNIVERS «CUCUL GNANGNAN»



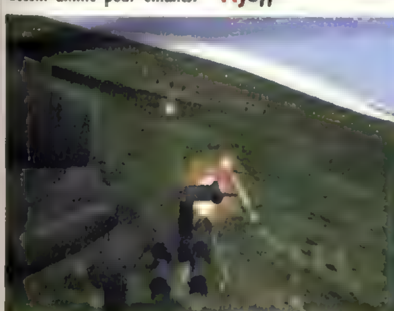


TEAM APACHE

Difficile de noter ce Team Apache... Au premier abord, le jeu semble être une bonne simulation de pilotage d'hélicoptère, bien ardue, comme le laisse penser le Tutorial intégré : en six leçons, un instructeur vous explique point par point comment contrôler l'appareil, du décollage / atterrissage jusqu'au maniement des armes. Cette phase, bien qu'un peu longuette, se révèle d'ailleurs excellente car on s'y croirait vraiment... Si vous n'effectuez pas ce que dit l'instructeur, il reprend momentanément les commandes ou vous incendie copieusement. Quelques touches de fonctions donnent aussi l'impression de se retrouver dans le domaine des pros : une touche pour allumer les moteurs, une autre pour activer le contrôle des armes...

Mais une fois qu'on est parti en mission, de nombreux indices laissent penser qu'on se trouve plutôt dans un jeu d'arcade. On peut ainsi, sans aucune difficulté, faire exécuter des loopings à l'Apache et le maniement de l'hélico, par sa facilité, enthousiasmera n'importe quel aficionado d'Extreme Assault. De plus, la présence de petites villes représentées par une trentaine de bâtiments donne immédiatement envie de s'amuser à piloter entre les tours ou de prendre les rues à angle droit. Mais dans les missions de combat proprement dites, le plaisir n'est pas aussi grand car les armes manquent vraiment de précision (le canon à contrôle visuel me donnait l'impression que mon copilote était borgne), l'insuffisance des messages radio réduit l'intérêt des vols en escadrille et les instruments du cockpit sont trop petits pour être lisibles...

C'est dommage car Team Apache est graphiquement bien réalisé, avec des conditions météo parfaitement rendues (vol de nuit, sous la pluie ou par temps de brouillard) et l'ambiance sonore excellente malgré une ou deux voix ridicules ou inexpressives, tout droit sorties d'un dessin animé pour enfants. **Jeff**





DÉVELOPPEUR : SMIS - DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE

75% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



WARGAMES

Ce jeu est est inspiré du film du même nom. Vingt ans ans après les événements, David Lightman est engagé par le gouvernement, afin de protéger des données et faire en sorte qu'on ne retombe pas dans le cas de figure de 1983 (une guerre thermonucléaire globale). Malheureusement pour lui, ce qui était à craindre va arriver. Vous vous retrouverez donc au cœur de différentes phases de combat, un peu comme dans un Command and Conquer-like. Mais toutes les bonnes idées qu'on aurait pu trouver dans une telle configuration sont très mal développées. On ne gère pas de ressources, on se contente de pirater des structures pour récupérer du fric. Ce n'est pas très beau (c'est même carrément moche) et les voix sont atroces. Et quand on sélectionne un groupe d'unités, elles ne sont pas toutes systématiquement prises... D'ailleurs, on ne peut pas accélérer le temps ni sauvegarder en cours de partie. De plus, certains menus n'apparaissent pas très logiques. Pour charger une partie, par exemple, il faut faire «Terminer»... **Léo de Urlevan**

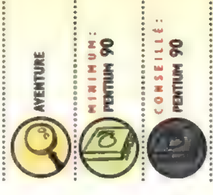






DÉVELOPPEUR : MGM - DISTRIBUTEUR : E.ARTS

40% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



HOPKINS FBI

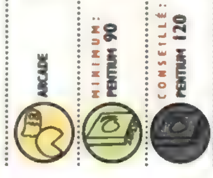
Cryo lance une nouvelle gamme — baptisée Kult — censée regrouper des titres tranchant sur sa manière habituelle. Or Cryo nous a accoutumé à des jeux qui sortent des sentiers battus et comportent des graphismes splendides. Hopkins FBI a donc tout à fait sa place dans cette gamme puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventures ultra-classique, doté de graphismes hideux... On se demande ce que Thierry Ségur, dessinateur de talent, est allé faire dans cette galère. Évitez ce titre comme la peste ! **Yann**





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : : CRYO

30% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



PROST GRAND PRIX

Dans cette rédaction, quand il y a un attroupement devant un ordinateur, c'est presque toujours pour contempler un jeu sublime. Quand j'ai essayé Prost Grand Prix, il y avait une foule qui regardait (d'un air amusé) le plus mauvais jeu de F1 jamais vu... Il supporte la 3Dfx mais tout n'y est pas texturé, les roues sont du genre carré, on reconnaît à peine les circuits et la conduite se révèle navrante, affligeante et détestable. Ça tourne à peine et on peut prendre les virages à 250 sans risquer de déraper ! Je ne vous parle pas de l'intelligence artificielle des concurrents, leur seul but étant de vous rentrer dedans. Tout cela s'apparente davantage à Destruction Derby qu'à F1 Racing Simulation. Attendons donc de voir F1 GP3... **Léo de Urlevan**





DÉVELOPPEUR : VISIWARE - DISTRIBUTEUR : CANAL+

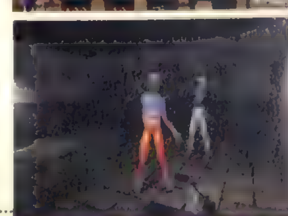
30% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Redneck nous revient donc : long, très long, difficile (c'est pas croyable), moche (c'est évident) et techniquement inférieur à tous les Quake-like. Le pauvre Redneck a bien du mal à se montrer à la hauteur ! Car il est techniquement dépassé (pas de vraie 3D, mode MS-DOS, écrans de configuration inaccessibles durant le jeu), souffrant des mêmes défauts que le premier épisode (les niveaux sont trop grands et les clefs sont perdues dans la laideur de certaines textures). Au rayon des inédits, on a certes droit à de nouvelles armes (une arbalète à poulets explosifs et une moto) et à un humour encore plus lourdingue que celui du premier épisode. Bref, c'est vieux et moche... **Yann**





DÉVELOPPEUR : INTERPLAY - DISTRIBUTEUR : INTERPLAY



53% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★













le premier économiseur d'écran interactif

FINAL FANTASY VII

Il a fait rêver des millions de joueurs sur PlayStation, il est issu d'une série légendaire sur les consoles Nintendo et il débarque enfin sur PC : voici Final Fantasy VII, un jeu de rôles dans le plus pur style nippon, qui risque de changer radicalement les habitudes prises par les joueurs PC...



Voici donc un exercice difficile : tester FF VII sur PC. Eh oui, ce jeu a reçu un accueil unanime de la presse spécialisée consoles, avec des notes fleurant le mégahit interplanétaire. Il faut dire que, dans son genre, il atteint des sommets. Mais sur PC, c'est une autre paire de manches car nous ne voyons pas les jeux de rôles de la même façon... Entre votre serviteur, malgré tout très porté sur la PlayStation — n'en déplaise à mes amis de PC Soluces —, et Jeff, qui ne jure que par Lands of Lore 2, la tension est vite montée quand il a fallu porter un jugement. Mais oublions ces querelles de clocher et venons-en au principe de ce jeu, sans a priori négatif...

Une belle histoire

Final Fantasy VII commence par un acte terroriste... Un commando de quelques hommes procède au sabotage d'un réacteur. C'est le fait d'Avalanche, une organisation qui lutte contre la politique antiécologique de la Shinra. Derrière tout cela (et derrière tout le scénario, de façon plus générale), on trouve l'énergie Mako, qui est générée par les esprits des Anciens. On la trouve sous forme de Materia, des pierres renfermant une très grande puissance magique. Elles peuvent être utilisées pour lancer divers sorts, mais aussi pour fournir de l'énergie, remplaçant avantageusement en cela le charbon. À la tête d'Avalanche, on trouve Barret, un grand type bourru qui s'est fait greffer une mitrailleuse à la place du bras droit. Cloud l'accompagne dans cette mission. C'est un ancien soldat, c'est-à-dire un homme qui faisait partie de l'armée de la Shinra. Mais dégoûté par les agissements immoraux de cette société toute-puissante, il a décidé de se retourner contre elle. Commence alors une quête longue et palpitante, pleine de rebondissements, de combats et de dialogues. En effet, Cloud est à la recherche de Sephiroth, un «mutant» créé par la Shinra. L'énergie Mako est bien sûr le moteur de tout cela, mais interviennent aussi les Anciens, dont descend une jeune fille répondant au nom d'Aeris et qui ne tardera pas à rejoindre l'équipe. Sephiroth est pratiquement omnipotent et se révèle insaisissable. Nos héros vont donc parcourir le monde à sa poursuite, traversant toutes sortes de villages et rencontrant des centaines de personnages.

Le déroulement d'une partie de FF VII se passe d'une manière assez simple : on dirige entre un et trois personnages dans des décors absolument magnifiques et l'on ne cesse d'affronter des monstres. En fait, on ne les voit pas venir mais souvent, au cours des déplacements, l'écran se fige, tournoie et on se retrouve projeté dans une arène qui ressemble à l'endroit dans lequel on se tenait auparavant. Les combats se déroulent en temps «à peu près réel» : avant de pouvoir donner un ordre à l'un des combattants, il faut attendre que sa jauge d'action soit remplie. On peut alors attaquer un adversaire avec une arme, lancer un sort, invoquer un démon ou utiliser un objet. Et c'est là que réside toute la richesse de FF VII. En effet, si les attaques classiques portent bien leur nom, le nombre de sorts, d'incantations, d'objets magiques et de combinaisons possibles entre ces éléments frôle en revanche l'impensable...

L'a l'*mauvais œil*, c'gars-là !

Pour utiliser de la magie, il faut disposer de suffisamment de mana, ce qui est habituel, mais aussi et surtout posséder les Materia adéquates. Chaque arme, armure ou objet possède un ou plusieurs orifices pouvant accueillir une Materia. Ces dernières sont très nombreuses et différentes. Par exemple, dans la catégorie Materia d'attaque sont invoqués le Feu, la Glace, ou la Foudre, qui permettent de lancer des sorts d'éléments. Dans la catégorie Materia de secours, on n'évitera pas Guérir et Ranimer, qui portent bien leur nom. On n'hésitera pas non plus à recourir à des Materia gênant l'adversaire, comme la Confusion, la Pétrification, la Transformation en Grenouille,



«... le nombre de sorts, d'incantations, d'objets magiques et de combinaisons possibles entre ces éléments frôlent l'impensable...»






1 - On est parfois attaqué par des ennemis étranges...
2 - Les Materia Foudre et Tout, une fois associées, font des ravages.
3 - C'est pas de l'Audiard...
4 - Les villages sont des havres de paix.
5 - Une invocation toujours impressionnante.
6 - Ce monstre envoie de terribles vagues sur nos héros.
7 - Tifa va raconter une histoire gnangnan à Cloud. Sortez les mouchoirs !
8 - Cloud devra se déguiser en fille pour sauver Tifa.
9 - Lors des combats, la caméra ne cesse de changer d'angle.
10 - Les scènes non interactives sont très nombreuses.
11 - Les sorts sont l'occasion de recourir à une débauche d'effets spéciaux.





la Réduction, l'Aveuglement — voire la Possession. Continuons gaiement avec les Materia modifiant les caractéristiques des personnages, les rendant plus puissants, plus endurants, plus précis... Plus fort, on trouve aussi des orifices «liés» : en associant une Materia «Tout» avec une Materia «Feu», on pourra lancer, en un seul tour, une tempête de flammes sur tous les adversaires. A contrario, si l'on remplace la Materia «Feu» par la «Guérir», on pourra redonner de la vie à tous les membres de son équipe durant le combat ! Allez, faisons un tour du côté des sorts les plus impressionnants de Final : les invocations. Elles font apparaître une créature magnifique, gigantesque et extrêmement puissante, qui s'en prend à tous les adversaires présents et leur inflige de sérieux dégâts. L'animation qui accompagne les sortilèges est tout bonnement époustouflante car les changements de caméra sont nombreux et les effets pyrotechniques poussés dans leurs dernières limites. Vous pourrez d'ailleurs en voir quelques-unes dans la vidéo du CD PC Soluces. Et vous ne serez pas déçu... Il existe aussi des Materia plus tordues, comme Talent Ennemi, qui permet d'apprendre, à la longue, les techniques de combat de certaines créatures, ce qui augmente encore le nombre de sorts disponibles. Il y a aussi Couverture, qui place le personnage porteur sur la trajectoire d'une attaque, épargnant ainsi des blessures à un perso plus faible. Tout cela se révèle assez complexe, mais est très bien expliqué durant le jeu. La suite demandera seulement de la pratique et ne cachons pas que l'utilisation intelligente et optimale des Materia constitue l'attrait majeur de FF VII.

Viens t'batt' *si t'es un mec !*

Final est donc constitué de deux principes, prédominant à tour de rôle : la recherche et le combat. Les phases de recherche se déroulent soit dans les villages, soit sur la carte du monde. Dans les villages, sauf cas excepionnel, on ne rencontre pas d'ennemis et la tâche principale consiste à collecter un maximum d'indices, pour savoir où se rendre et par quels moyens, et à faire son marché pour acheter des potions diverses, des armes et des Materia. On a donc droit à des dialogues longs et parfois d'une durée excessive. Il faut dire qu'on a rarement la parole et qu'on se contente d'appuyer sur un bouton du pad pour faire avancer le schmilblick. Ce qui n'est déjà pas très palpitant, mais se révèle surtout insoutenable quand on se penche sur la qualité des dialogues :



Cloud : Que se passe-t-il ?
Barret : Hein ?
Tifa : Que s'est-il passé ?
Barret : Hein ?
Cloud : Cet homme est mort, on dirait !
Aeris : Oui, on dirait qu'il est mort.
Tifa : Que s'est-il passé ?
Barret : Hein ?
Un méchant : Ah, ah, ah ! Je vais tous vous massacrer jusqu'au dernier, vermines !
Barret : Quoi ? Toi, tu OSES me traiter de VERMINE, alors que c'est TOI la VERMINE !
Cloud : Qui est-ce ?
Tifa : Que se passe-t-il ?
Barret : Grrrrr !
Le méchant : Ah, ah, ah !»
Barret : Groumpf !
Cloud : ...
Aeris : ...
Tifa : Qu'allons-nous faire ?
Barret : Groar !
Tifa : Cloud ?
Cloud : Tifa ?
Aeris : Devons-nous combattre ?
Cloud : Je crois que nous sommes obligés de nous battre !
Barret : Hein ? Grrrr...
Cloud : Allons-y !
Le méchant : Ah, ah, ah !

Bref, c'est franchement insupportable, bien qu'indispensable pour comprendre le scénario car se cache parfois, au milieu de cinquante phrases de cet acabit, un indice précieux. Vous le comprenez donc, le charme de FF VII ne réside sûrement pas dans ces «dialogues» complètement crétins, qu'on dirait traduits par AB Production pour un dessin animé japonais disposant d'un budget infiniment réduit. Passons...

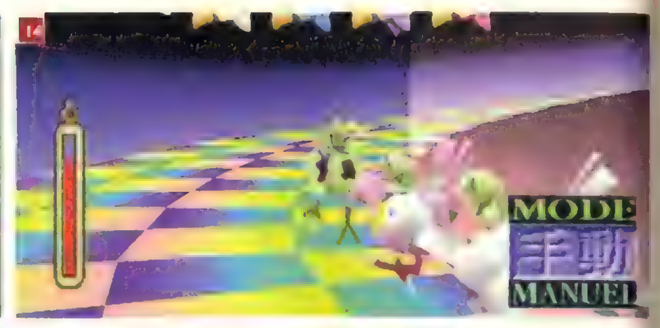
En passant, d'ailleurs, on tombe sur des monstres et sur le deuxième gros défaut de ce jeu : la musique. En effet, avant chaque combat, on a droit au même air martial censé faire monter la tension puis, une fois le combat remporté, à une seconde mélodie exprimant la joie et le soulagement. Cela se révèle supportable à la première audition mais comme le jeu implique une centaine d'heures de pratique si on veut le terminer et comme les combats surviennent parfois toutes les trente secondes, on arrive vite à saturation et à la conclusion qu'il vaut mieux jouer sans cette «musique». Il nous reste alors à subir les pauvres bruitages, qu'on dirait numérisés à partir de Manic Miner sur Coleco Vision : une boule de feu fait «preut !», une rafale de mitrailleuse «preut preut preut !» et une explosion monstrueuse «preeeuuutt !» — voire rien du tout. Absolument affligeant en comparaison de la maîtrise graphique dont fait preuve ce jeu.

Abordons l'exaltant sujet des combats... Première chose : même si l'équipe peut être composée d'une petite dizaine de personnages, l'interface ne permet d'en utiliser que trois en même temps. Les autres vaquent à leurs occupations en attendant qu'on fasse appel à eux. Ils prendront alors la place de l'un des deux équipiers de Cloud. C'est assez énervant car parfois on perd de vue un personnage que l'on a l'habitude d'utiliser, ce qui se révèle gênant lors des combats, les Materia les équipant venant à faire défaut. Bref, on finit par ne plus utiliser que les trois mêmes, autant que possible. Lors des affrontements, on doit donc donner un ordre à chacun de ses personnages, pour attaquer ou soigner. On peut d'ailleurs, lors des phases de recherche, placer les Materia sur chacun des combattants. On choisit aussi la position de ces derniers dans le groupe, en avant (les atta-









12 - Un élevage de Chocobos (des oiseaux crétins).
13 - Les Chocobos vont emmèneront dans des endroits inaccessibles à l'homme.
14 - Une course de Chocobos !

quants) ou en arrière (les «mages», qui donneront l'assaut moins efficacement mais subiront moins de dégâts). En fait, on ne fait pas de réelle différence entre les personnages, les classes n'existant pas ici : chacun est combattant et magicien. Leur efficacité dans l'un ou l'autre domaine ne dépend que des Materia. On peut donc tout à trac transformer celui que l'on utilisait comme gros bourrin en magicien extrêmement puissant ou en mage très utile. En effet, les sorts ne sont pas assimilés par les personnages mais enfermés dans les Materia. D'ailleurs, si les personnages gagnent de l'expérience (et de l'argent) lors des combats, les Materia aussi ! Lorsqu'on utilise un sort de façon répétée, son «expérience» (celle de la Materia) va croître et bientôt gagner un niveau. On aura donc, par exemple, le sort «Feu», qui donnera accès au sort «Feu 2», plus puissant mais aussi plus gourmand en termes de mana (qui, elle, est liée au joueur)... Déroutant, non ?

N'oublions pas la bonne idée de Square Soft : les petits jeux dans le jeu ! Durant l'aventure, on devra en effet mettre à contribution ses talents de joueur d'arcade pour participer, entre autres, à une course de motos inspirée d'Akira, autre mythe japonais (justifié celui-là), à une course à dos de Chocobo (l'oiseau fétiche de Square Soft — complètement crétin...), à une descente en snowboard et à des jeux de casino... Cela ne change rien à la continuation de l'aventure mais réveille le joueur qui somnolait devant son écran en ayant perdu toute notion du temps écoulé.

Reviens, *gamin*, c'était pour rire !

Résumons-nous... Personnages inspirés du manga. Univers mignon où l'écologie lutte contre le grand capital. Magie étrange et visuellement impressionnante. Intrigue très linéaire et souvent simpliste. Dialogues affligeants... Final Fantasy VII est donc un jeu pour les enfants ! Pensez-vous, ils vont adorer se bastonner pendant des heures, lancer des tonnes de sorts et voir leurs adversaires réduits en bouillie devant leur puissance, d'autant que les indices importants sont évidents à déceler : lors des dialogues, ils apparaissent en bleu ciel et les objets clignotent à l'écran... Alors, FF VII ne serait que du flan ? Pas du tout, bien qu'un tel revirement de ma part puisse sembler illogique. En fait, FF VII se présente comme une invitation à découvrir un univers cohérent et très travaillé (desservi, sans doute, par une traduction qui frôle le comique à de nombreuses reprises), à contempler des scènes cinématiques extraordinaires (obérées par une compression lamentable, contrairement à la version PlayStation) — bref, à passer le temps sans se prendre la tête... On court après les Materia pour voir ce qu'elles vont déclencher face à l'ennemi. C'est très répétitif mais en même temps envoûtant : on reste des heures devant son écran sans s'en apercevoir, grâce au talent de Square. L'équipe japonaise a en effet eu l'intelligence de disposer de petites nouveautés à intervalles réguliers, ce qui relance notre curiosité et l'intérêt du jeu. Si vous n'êtes pas un intégriste du jeu de rôles sur PC et si vous n'êtes pas allergique au Japon, vous tomberez sans aucun doute sous le charme de ce jeu, malgré tout très surestimé.

«Yann



Développeur : Square Soft - Distributeur : Eidos

80% — intérêt : ★★★★☆ — réalisation : ★★★★☆

Yann : Bon, malgré tout le mal que j'en dis dans le test, conscient que je suis des limites évidentes de ce jeu, je ne peux m'empêcher de trouver FF VII envoûtant. Une fois qu'on a mis le nez dedans, on ne peut plus décrocher — n'en déplaise à Jeff !

Jeff : Rendez-moi mon baril de Lands of Lore 2 ! Les joueurs PC ne sont pas des gamins et attendent davantage d'un jeu de rôles que cette suite de combats on ne peut plus lassante. Assez de «japonaiseries» !

(+) Un univers rafraîchissant. Des sorts impressionnants. Très accessible. Les minijeux très réussis. Divertissant.

(-) Trop linéaire. Dialogues très moyens et trop longs. Excessivement répétitif. Ne fait pas vraiment le poids face aux autres jeux de rôles sur PC.




DAVID DUCHOVNY
TIMOTHY HUTTON
ANGELINA JOLIE
PLAYING GOD
AU SERVICE DU MAL
SORTIE LE 8 JUILLET
Visa n° 14 856
Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA
UN FILM DE
ANDY WILSON
La chaîne musicale
MCM
BEACON PICTURES PRÉSENTE UN FILM DE ANDY WILSON DAVID DUCHOVNY "PLAYING GOD" TIMOTHY HUTTON ANGELINA JOLIE
SUPERVISION MUSICALE G. MARQ ROSWELL MUSIQUE RICHARD HARTLEY MONTAGE LOUISE RUBACKY DÉCORS NAOMI SHOHAN DIRECTEUR DE LA PHOTO ANTHONY B. RICHMOND, B.S.C. CO-PRODUIT PAR MELANIE GREENE NANCY RAE STONE
MDP
PRODUCTEURS EXÉCUTIFS ARMYAN BERNSTEIN THOMAS A. BLISS PRODUIT PAR MARC ABRAHAM LAURA BICKFORD SCÉNARIO DE MARK HASKELL SMITH RÉALISÉ PAR ANDY WILSON
BANDE ORIGINALE DISPONIBLE CHEZ milan
CTV International
AVEC LA MUSIQUE DES PROPELLERHEADS





à s'arracher les schleus

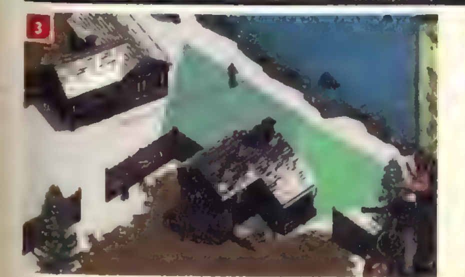
COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

DURANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE, LA RÉSISTANCE A RÉALISÉ DES EXPLOITS POUR AIDER LES ALLIÉS À VAINCRE L'AXE. CERTES, MAIS IL NE FAUDRAIT PAS OUBLIER LES COMMANDOS, CES SOLDATS D'ÉLITE (ÇA ME LAISSE UN SALE GOÛT DANS LA BOUCHE) QUI EFFECTUAIENT DES MISSIONS TRÈS DIFFICILES DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES, POUR EN RALENTIR LA PROGRESSION.

Commandos vous met donc à la tête d'un groupe de soldats entraînés à effectuer de délicates missions derrière les lignes ennemies, au risque de leur vie. Ces missions consistent la plupart du temps à saboter les installations allemandes (faire sauter un central de communication, une réserve d'essence, le canon longue distance Leopold, un manoir, diverses installations...) ou libérer des hommes importants. Vous vous doutez bien qu'elles sont extraordinairement périlleuses, puisque l'ennemi est partout. Chaque membre du commando dispose de caractéristiques très précises et il faudra donc établir un plan très pointu des actions à mener pour réussir dans son entreprise, chacun étant utilisé selon ses compétences propres. Le théâtre des opérations se révèle plutôt vaste... Ainsi, le début du jeu se déroule en Europe et plus particulièrement du côté de la Suède, pour ensuite se déplacer en Afrique et jusqu'en Allemagne, des débuts de la guerre jusqu'aux derniers sursauts du IIIe







Reich. Le jeu se présente sous la forme d'un wargame temps réel aux graphismes très fins, très réalistes. On sent qu'il y a eu un sérieux travail de recherche sur la Seconde Guerre. C'est d'ailleurs la première chose qui frappe quand on lance le jeu : les graphismes sont tout simplement magnifiques. On peut voir des traces de pas dans la neige, de l'eau en mouvement ainsi que des décors très réalistes et très réussis. Mais parlons donc de nos chers petits Rambos... Nous avons le béret vert (le Léon de l'époque), capable de camoufler les cadavres ; le sniper ; le marine qui aime à s'ébattre sur et sous l'eau ; le sapeur qui peut miner le terrain ; le pilote et enfin l'espion, qui a pour vocation de tromper l'ennemi et de détourner son attention. Ce personnage est crucial dans le jeu car toute mission implique de passer inaperçu aux yeux de l'ennemi. Et Dieu sait que c'est difficile ! En effet, l'action se déroulant le plus souvent dans des camps allemands, les troupes qui effectuent des rondes ainsi que les plantons en faction sont on ne peut plus nombreux. Inutile donc de croire, malgré l'aspect baroudeur des commandos, que vous pourrez réussir une mission en canardant aux alentours et en faisant tout péter. Il faut au contraire éliminer les ennemis un par un ou les contourner. Pour tuer un Allemand, voici la recette : passez dans son dos et poignardez-le vite fait. Attention, cette méthode ne s'applique qu'aux soldats boches de 39-45, en voie de disparition de nos jours...

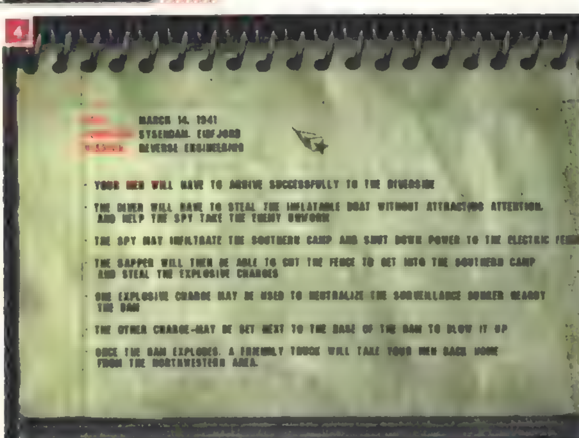
MISSION : *IMPENSABLE*

Parmi les options primordiales du jeu, on trouve l'affichage de la ligne de vue d'un ennemi, qui permet d'en voir le balayage sur l'écran. On peut ainsi décider du chemin à suivre. Il existe aussi la possibilité de diviser l'écran en plusieurs fenêtres pour pouvoir synchroniser les actions des différents soldats ou surveiller la progression d'un ennemi. Il est tout à fait possible, d'ailleurs, de «locker» une caméra sur l'un d'eux pour pouvoir suivre ses déplacements. Le zoom se révèle aussi très pratique puisqu'il vous autorise à cadrer plus ou moins large, selon ce que vous désirez surveiller. Vous disposez aussi d'une carte des lieux, malheureusement peu pratique. Vous pourrez aussi utiliser des raccourcis clavier, ce qui n'est pas un mal, tant certaines actions requièrent un timing impeccable.

Démonstration : la première mission... Votre but : faire sauter un relais de communication. Fastoche ! Vos trois soldats ont atterri à des endroits différents du champ d'opération et de nombreux Allemands gênent leur progression. L'antenne est inaccessible pour le moment car un bras d'eau empêche le commando d'avancer à pied. Vous disposez d'un béret vert, d'un marine et d'un pilote. Tout d'abord, ledit béret vert va faire un peu de ménage : il tue une sentinelle qui patrouille en solo, déplace son cadavre, escalade un muret et fait disparaître une autre sentinelle. Il va ensuite se cacher derrière une maison, hors de la vue d'une patrouille. Le pilote le rejoint en se glissant de cachette en cachette. Le marine plonge et supprime trois sentinelles, une par une, en faisant bien attention à l'ordre (il ne faut pas qu'une sentinelle repère un cadavre, sans quoi l'alarme est donnée). Il vole ensuite un bateau pneumatique et va rechercher ses deux coéquipiers. Une fois que le commando a débarqué sur l'îlot, les choses se précipitent... Pour éliminer une patrouille de trois Allemands, le béret vert tire sur un baril explosif. Puis le marine va poignarder l'artilleur posté près d'une grosse mitrailleuse. Le béret vert pose un autre baril devant l'antenne et le pilote tire dessus. Fin de l'opération.... Une heure de jeu environ et ce n'est que la première des vingt missions !

À la fin de la mission, vous prendrez connaissance de vos mérites.
Le briefing vous replace dans le contexte de l'Histoire (en VF sur la version définitive.
Afficher la ligne de vue permet de mieux repérer les déplacements des ennemis.

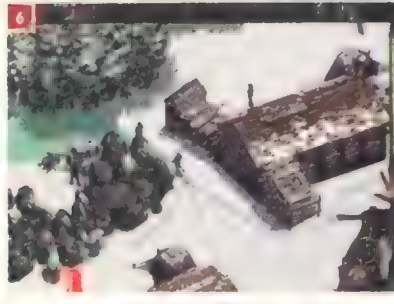
























4 - Un rappel du briefing vous donne quelques conseils utiles en cours de jeu.
5 - Partager l'écran vous aidera à mieux surveiller les alentours.
6 - Le béret vert se prend pour Rambo.
7 - Le canon Leopold ressemble à la grosse Bertha, mais pas d'états d'âme, vous devez le saboter.
8 - Le sniper permet de faire le ménage de façon «propre».
9 - Ces tanks vous font comprendre que la vie d'un commando n'est pas de tout repos.
10 - Il faudra libérer ce pilote pour quitter le terrain des opérations.
11 - Agir de façon grossière est rarement récompensé !

DISCIPLINÉS

Nous disions plus haut que le réalisme était à l'ordre du jour et cela soulève deux questions : est-ce vraiment conforme à la réalité et si c'est le cas, est-ce une bonne chose ? Dans les grandes lignes, ce jeu se révèle plutôt proche de l'idée que l'on se fait d'une bande de soldats ennemis s'ébattant joyeusement dans l'Europe du milieu du siècle. Lorsqu'on tue l'un d'eux, une petite flaque de sang reste sur le sol, les empreintes de pas s'effacent petit à petit dans la neige (ce qui peut vous faire repérer par une patrouille), la découverte d'un cadavre déclenche l'alarme — ce qui peut ruiner une mission —, les ennemis tirent à vue, seul le pilote peut diriger un avion, etc. Cependant, en découvrant une piste qui mène jusqu'à vous, il n'est pas rare de voir la patrouille se présenter en file indienne et se faire alors anéantir par un seul commando qui lui tire dessus au pistolet automatique. Dans ces moments-là, on sent vraiment que leur comportement n'est pas des plus évolués. Parfois, on s'énerve devant des choix discutables de l'équipe de développement. Ainsi, seuls le béret vert et l'espion peuvent déplacer un cadavre ou un baril explosif. Les autres n'auraient-ils pas de muscles ? Que le pilote soit le seul à pouvoir piloter un avion, cela reste plausible, mais que seul le marine puisse utiliser un bateau pneumatique confine au ridicule — non ? De plus, on reste parfois perplexe devant l'intelligence artificielle dont jouissent les Allemands : on peut supprimer un membre d'une patrouille sans que les autres semblent s'en inquiéter. (On repense alors au sketch de Dupontel : «Il manquerait pas un Viet à nous ?») Cela dit, la plupart du temps, leurs réactions sont logiques et peuvent tourner à votre avantage. Ainsi, les traces de pas dans la neige risquent de vous faire repérer, mais c'est aussi l'occasion de tendre des embuscades. Le seul défaut rédhibitoire de l'interface concerne la lisibilité : parfois, vos troupes sont si bien camouflées qu'il vous faudra pas mal de temps pour les retrouver dans le décor !

NERFS

Mais là où l'on s'arrache vraiment les cheveux, c'est devant la difficulté des missions. Rien que la première risque de vous poser quelques problèmes, en dépit des conseils qui vous seront prodigués lors du briefing. Il faut dire qu'à ce moment, on commence seulement à découvrir l'interface, très complète et pratique... Si l'on dispose d'éléments communs à tous les commandos (se lever ou s'aplatir au sol pour ramper, afficher la ligne de vue ou locker une caméra), en revanche, le sac en bas à droite vous indique les actions possibles pour chacun d'entre eux. Par exemple, le marine dispose d'un couteau (pour tuer discrètement), d'un harpon (aussi discret), d'un automatique (nettement moins discret), et d'un bateau pneumatique. L'espion — français comme il se doit — a droit, lui, à une seringue (pour tuer de façon très, très discrète) et à des galons, destinés à détourner l'attention d'un planton (si tant est qu'il dispose de l'uniforme adéquat). Reste que la synchronisation des actions de chaque Rambo, en fonction des mouvements de chaque soldat allemand, requiert une précision hors du commun et une progression fondée sur des échecs répétés : on sauvegarde, on tente, on échoue, on charge, on essaie de nouveau... Bref, passé les premières missions, la difficulté devient phénoménale et l'on se consacre pendant des heures à chaque opération, pour peu que l'on ait suffisamment de patience pour cela. En fait, au début du scénario, on est souvent perdu devant l'étendue de la carte, l'incroyable quantité d'Allemands et on a l'impression que l'objectif est irréalisable. Il faut donc s'accrocher énormément pour venir à bout de ce jeu. Du coup, seuls les raides dingues de jeux extraordinairement difficiles pourront prendre leur pied avec Commandos, les autres risquant de se lasser extrêmement vite. Dommage, vraiment, que l'équipe de développement n'ait pas songé à proposer un niveau de difficulté plus accessible... **«Yann**

DÉVELOPPEUR : PYRO STUDIO - DISTRIBUTEUR : EIDOS

81%

intérêt :
réalisation :

« **Yann :** Je bouge un type. Je sauvegarde. J'en bouge un autre. Il meurt, je recharge la partie. Je le bouge différemment. Je sauvegarde. Je bouge un type... Commandos peut se résumer à ça. Penible... J'aurais bien mis une note inférieure !

Rodolphe : Commandos est difficile, mais une fois que l'on maîtrise bien l'interface, on s'éclate vraiment. Un excellent jeu de strategie en temps réel, et c'est un connaisseur qui parle ! Convaincre Yann a été un travail de longue haleine... »

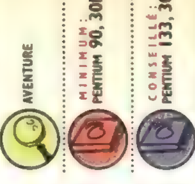
(+) VRAIMENT MAGNIFIQUE. RESPECT DE LA TRAME HISTORIQUE. HAUTEMENT STRATÉGIQUE.

VRAIMENT TROP DUR. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DÉFAILLANTE. PARFOIS PEU LISIBLE. J'AI DU SANG SUR LES MAINS. 











UNE SOUCOUPE VOLANTE TRAVERSE UN CHAMP D'ASTÉROÏDES — NORMAL ! AUX COMMANDES : VOTRE ONCLE MARCEL, DÉGUISÉ EN VILLAGE PEOPLE... C'EST PAS ÇA, JE ME SUIS GOURÉ DE CD... AH VOILÀ, C'EST UN **extraterrestre** QUI CONDUIT ET ENTRE FRAYEUR ET FRISSONS DE PLAISIR, SON CŒUR... VACILLE. IL S'EN SORT **IN EXTREMIS**, MALHEUREUSEMENT (IL FAUT UN MALHEUREUSEMENT, SANS ÇA PAS DE FILM, PAS DE JEU, PAS DE SCÉNARIO QUI TIENT LA ROUTE) IL PERCUTE — ON VA DIRE INOPINÉMENT — UNE SONDE D'ORIGINE (FORCÉMENT) INCONNUE. C'EST AVEC CETTE SÉQUENCE CINÉMATIQUE QUE COMMENCE L'UN DES ***meilleurs jeux d'aventure*** DU MOMENT.

FEEBLE FILES

little big brother



LE jeu vidéo compte de nombreux antihéros, à l'instar de ce qui se passe au cinéma, où le héros parfait sous tous rapports a souvent laissé la place à des personnages plutôt taillés comme Woody Allen. Tel Twinsen dans Little Big Adventure ou plus récemment Abe dans Oddworld, vous incarnez dans Feeble Files un personnage qui évolue dans une société fascisante alors qu'il est peu prédisposé à accomplir des exploits physiques et encore moins à entreprendre des actions courageuses pour renverser le pouvoir. Et c'est pourtant ce qu'on attend de lui, ce qui rend la tâche bien moins simple que si l'on dirige un gaillard sévèrement burné comme Duke Nukem, surtout que là, pour le coup, je n'ai jamais vu un antihéros aussi «anti» que ça...

Feeble est donc un extraterrestre : 1,50 mètre les bras levés et deux grands yeux toujours ouverts qui lui donnent une expression ahurie... Comme le reste de la population, il est constamment opprimé et observé par l'Omnicerveau, qui dispose d'une multitude de robots et d'espions, traque et punit la moindre infraction à ses directives numérotées. Ça ne vous rappelle rien ? Mais si, remplacez Omnicerveau par Big Brother et Feeble par vous et moi : vous obtenez 1984. Les références au célèbre roman d'Orwell sont très nombreuses dans la manière dont l'état contrôle l'individu, mais l'atmosphère du jeu est beaucoup moins glauque car empreinte d'humour. Remarquez, il y a humour et humour... Dans le contexte de l'aventure, vous rirez souvent jaune et pour des trucs sordides — comme la lâcheté sans bornes du héros.

Quand je vous dis que Feeble est un antihéros, c'est encore très loin de refléter sa couardise et son conformisme. Voilà un pur collabo et on est estomaqué par ses répliques, dès les premières minutes du jeu. Remarquez, au bout d'un certain temps, vous comprendrez vite qu'il vaut mieux avoir cet état d'esprit pour survivre dans l'univers de Feeble. Quand vous aurez vu qu'on peut se faire supprimer pour n'avoir pas suffisamment souri, ça calme, mais là où n'importe qui d'autre répondrait «Bien, votre honneur !», Feeble répond «Absolument, votre Excellentissime, vous avez parfaitement raison !», tout en faisant des courbettes. Bref, il en fait trop....

DES ACTIONS HÉROÏQUES

Il est attachant quand même, notre Feeble, bien que son seul signe extérieur de «rébellion» consiste à porter un jean et un Perfecto. Et puis il évolue au fur et à mesure qu'on progresse dans l'aventure. Heureusement, d'ailleurs, car de nombreuses actions du début du jeu se font au détriment d'autres individus innocents. C'est du reste assez tordu parce que vous n'allez pas, par exemple, naturellement soupçonner que pour obtenir une autorisation de décharger des marchandises, il faille dénoncer indirectement un pauvre pilote de cargo, en déclarant que sa cargaison est illégale. Le pauvre type se retrouve, dans la minute qui suit, en train de se faire cuisiner par un justicier, sorte de policier politique. On a droit à un dialogue ubuesque dans lequel le flicard demande au pilote de répondre s'il préfère avouer qu'il a oublié d'informer qui de droit que sa cargaison était illégale, ou prétendre (et donc mentir à un apparatchik) qu'il n'était pas au courant. Vous imaginez la scène dans un bar rempli de monde... Le type transpire, bégaie et finit par dire : «Euuuh... j'ai menti ?» Et blam ! le justicier lui tire une balle dans la tête... «La sentence prévue pour cette faute est la suppression.» Vous voyez l'ambiance ?

Il a bon cœur dans le fond, Feeble, et ses premiers contacts avec la rébellion qui s'est organisée pour détrôner l'Omnicerveau vont lui ouvrir les yeux sur les activités de l'Omnicorp. L'Omnicorp est la compagnie à la tête de laquelle (c'est le cas de le dire) se trouve l'Omnicerveau... Elle dirige les citoyens de la Communauté — terme qui désigne l'ensemble des planètes adhérant de gré ou de force au style de vie de la compagnie. L'agressivité latente ou les idées de révolte des citoyens sont jugulées grâce à des pilules d'inhibition, les «organo multi suppléments». La moindre infraction à l'une des milliers de directives et vous êtes (dans le meilleur des cas) bon pour une restructuration de personnalité, un lavage de cerveau ! Vous voulez un exemple de directive ? Ouais, ben j'vous l'donne quand même : «Les citoyens n'ont pas le droit de téléphoner à SOS Citoyens s'ils ne sont pas déprimés. Remarque : être déprimé est une violation des directives 2, 3, 772 et sûrement un paquet d'autres.» C'est contre tout ce système que va lutter Feeble, en entrant dans la Rébellion. Il va également devoir (entre autres) trouver un antidote aux pilules qui abrutissent toute la population.

PARLONS TECH

Du point de vue esthétique, c'est vraiment mignon. Si les décors apparaissent de qualité parfois inégale, il sont nombreux et très variés car Feeble poursuit sa quête sur d'autres planètes, à travers trois cents écrans de jeu au long desquels il rencontre une centaine de personnages. Les graphismes sont en 256 couleurs, ce qui ne donne pas toujours des dégradés convaincants mais le style est séduisant, très cartoon et du coup le jeu se révèle moins gourmand en matière de ressources machine. Les personnages en 3D, quant à eux, sont bien réalisés et certains rappellent beaucoup ceux de La guerre des étoiles — normal, me direz-vous, ce sont après tout des extraterrestres. Les dialogues



«..ici, on peut se faire supprimer pour n'avoir pas suffisamment souri...»

1 – L'énigme des tuiles colorées va vous en faire baver...
2 – Je ne sais pas ce qu'elle a, elle refuse de démarrer.
3 – Le siège de la rébellion est plutôt minable.



4

5

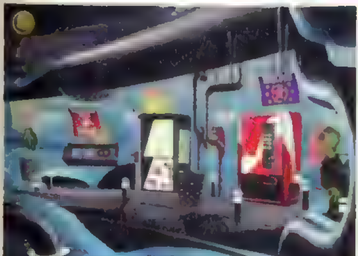
6

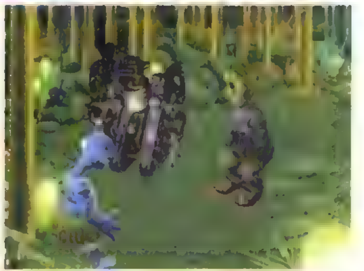




4 - La séquence d'intro commence bien...
5 - ... mais finit assez mal.
6 - des personnages 3D très inspirés de la Guerre des étoile.
7 - C'est à partir de cet écran que vous choisissez votre destination.









sont vraiment drôles : on y retrouve le savoir-faire de l'équipe qui s'était occupée de Simon the Sorcerer. L'humour, comme je vous le disais, y est très spécial, au vu du contexte social et de l'état d'esprit des gens, mais les répliques les plus drôles du monde peuvent devenir pitoyables si le doublage n'est pas à la hauteur, ce qui n'est pas le cas ici. La localisation apparaît exemplaire, on n'a pas affaire à du travail d'amateur, et les voix et les intonations des personnages sont tout ce qu'il y a de plus crédible. Voilà un boulot de pro, comme c'est malheureusement plus souvent le cas dans les jeux d'aventure que dans les autres types de production.

INTERFACE

Côté gameplay, on se trouve à première vue dans la méthode classique où tout se fait à la souris. Toutefois, pour corser la difficulté, votre curseur réagit lorsqu'il passe sur un objet utile mais ne se transforme pas pour vous indiquer quel type d'action vous pouvez entreprendre avec. Il faut cliquer du bouton droit de la souris pour alterner entre «aller», «voir», «prendre», «actionner» ou «utiliser un objet avec un autre». Pas de lézard — je veux bien — mais du coup, pour simplement parler avec quelqu'un, il faut cliquer trois fois du bouton droit, puis sur le personnage — pas spécialement commode ! L'autre problème vient de l'inventaire, représenté par une montre que vous pouvez consulter pour obtenir des infos sur les priorités du moment. Elle contient bien sûr les objets récoltés, ainsi qu'une base de données concernant les directives et tout ce qui touche à l'Omnicerveau. O.K., le truc consiste à cliquer sur une icône pour y accéder et lorsque vous voulez associer un objet à un autre, vous devez encore cliquer quatre fois du bouton droit du mulot, puis sur l'objet et encore sur «off» pour quitter l'inventaire — et enfin sur la personne ou l'objet que vous voulez cordonner. Je peux vous dire que ça refroidit les ardeurs. Tout ça est loin d'être intuitif... Dommage, même si on finit vite par s'y habituer. Heureusement, la qualité du jeu n'en souffre pas trop : le scénario regorge de surprises, de rebondissements et on a vraiment envie d'aller toujours plus loin.

LOIN

Feeble Files ne relève pas de ces jeux d'aventure où l'on vous dit qu'il y aura des énigmes... Il y a des énigmes ! Et elles sont assez coton, même si elles semblent parfaitement logiques. Il en existe une particulièrement déroutante, en fait assez simple mais pour laquelle vous n'avez absolument pas d'indices. Votre inventaire peut vous procurer des informations sur les priorités du moment, mais pour cette énigme en particulier, il y a juste : «Ça ne devrait pas vous poser de problèmes particuliers...» Yaaargh ! Ben si, justement ! La progression dans le scénario, elle, se révèle vicieuse au possible mais tient la route, dans le sens où les actions à faire ne sont pas tirées par les cheveux. Vous n'aurez pas non plus à combiner un réacteur d'avion avec un lavabo pour obtenir un épluche-légumes électrique ! De plus, il existe quatre fins différentes. Feeble n'est vraiment pas un jeu d'aventure comme les autres, malgré une interface et une représentation plutôt classiques. Il s'adresse à un public un peu plus adulte, de par l'ambiance et la difficulté de certains passages, mais déborde d'humour et d'intelligence. Si la difficulté vous rebute, détendez-vous : vous trouverez la soluce dans ce numéro...

«Luis



Développeur : Adventure Soft - Distributeur : Infogrames

85%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★



Luis : J'aime beaucoup l'esprit du jeu. Les doublages et les dialogues sont vraiment sympas mais les énigmes me paraissent un peu rédhibitoires pour le tout-public. Cela dit, les bons jeux d'aventure ne courent pas les rues en ce moment, alors ça vaut bien le sacrifice de quelques neurones.

Jeff : Je ne trouve pas ça extrêmement joli mais le reste du jeu est à la hauteur et les scènes cinématiques sont nombreuses sans être gratuites. Les répliques apparaissent pleines d'humour et les situations plutôt inattendues et originales. Un drôle de mélange — un peu comme le village du Prisonnier, à la fois accueillant et inquiétant !

+ Le scénario, l'atmosphère. Une durée de vie impressionnante. De bonnes idées — comme résoudre un problème avec deux personnages en dirigeant l'un ou l'autre chacun son tour.

– L'interface, qui est loin d'être ergonomique ; des décors d'une beauté inégale. Bien que semi-linéaire, quand on y est coincé, on y est coincé : il n'y a rien à faire...







Voici une base complète des Scorpios et les structures qui la composent, par ordre de création.

1. La base principale, à construire avant tout. Dans ce niveau avancé, on peut en bâtir plusieurs autres ailleurs.
2. La centrale électrique fournit du courant à l'ensemble de la base. Si vos structures électriques sont insuffisantes, tout tournera au ralenti.
3. La colonie vous apporte une manne de civils dans laquelle il faudra piocher pour chaque construction. C'est une des deux ressources. Chez les Scorpios, il vaut mieux avoir deux colonies.
4. La raffinerie vous apporte les minéraux indispensables à chaque construction.
5. Le quartier général est une structure qui vous permet d'obtenir vos premières unités mobiles et celles de fantassins un peu avancés. Cette structure vous donne aussi la possibilité de construire d'autres bâtiments, en particulier les deux suivants.
6. L'usine bipède vous fournira la possibilité de construire deux types de bipèdes — après upgrade.
7. L'armurerie, pour construire des tourelles de défense et autres joujoux sympathiques...
8. Cette usine évoluée permet la construction d'une reine — une sorte de scorpion géant au tir meurtrier, pouvant de surcroît transporter des hommes.
9. Voici une reine, justement. Qui s'y frotte, s'y pique !
10. Cette usine produit des semi-conducteurs. Les produits qui en découlent sont variés : pont, téléporteur, tourelle de type 3.
11. Le télépad : les véhicules peuvent venir se faire réparer à cet endroit. Mais il peut surtout devenir la plate-forme sur laquelle vous construirez des véhicules.
12. Migrator. On ne le voit pas, mais c'est un camion pouvant se déplacer sur la carte. Il possède les mêmes fonctions de construction que le télépad. (Pratique pour la guerre éclair !)
13. Cette usine produit des véhicules de propulsion ultra-rapides.
14. On a toujours besoin de défendre sa base...

STRATÉGIE TPS RÉEL | MINIMUM : PENTIUM 166 | CONSEILLÉ : PENTIUM II 266 | 1 JOUEUR | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS

PC SOLUCES — Démo exclusive sur le CD

DANS DOMINION, QUATRE RACES S'AFFRONTENT. POURQUOI ? JE N'EN SAIS RIEN, JE N'AI PAS LU LA DOCUMENTATION ET JE M'EN FICHE ROYALEMENT... VOUS AUSSI, VOUS VOUS EN MOQUEZ ÉPERDUMENT !

de bonnes idées venues d'ailleurs

DOMINION STORM

Donnez-moi, par exemple, les raisons de la guerre entre le Core et l'Arm dans Total Annihilation, celles qui opposent le NOD et le GDI dans Command and Conquer, les Zergs, les Protos et les Terrans dans Starcraft ? Ce sont tous des ennemis héréditaires, un peu comme les rivaux de Painful Gulch dans le fameux album de Lucky Luke. Visiblement, les auteurs n'en savent pas beaucoup plus que moi (allez, je vous donne le prétexte de ce jeu : un message a été capté par quatre races différentes, indiquant que sur la planète Gift 3 se trouve un super objet — et ils y vont...). Leurs raisons de se haïr se développent dans un monde futuriste (sur Gift 3, donc). Il existe quatre types de terrains différents : prairies, glace, terres volcaniques et désert. Mais que l'on soit sur l'une ou l'autre de ces surfaces, cela n'influe pas du tout sur le jeu.

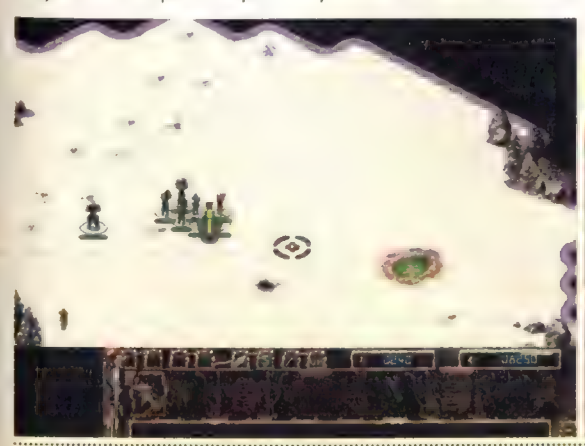
À première vue, ce n'est pas franchement bien alléchant.... La première fois que j'ai vu tourner Dominion, ça ressemblait déjà à ça et c'était il y a deux ans... Les graphismes sont mignons mais tout semble un peu statique. Pas de vent dans les arbres, pas de vagues dans l'eau : une nature morte. On s'aperçoit aussi très vite que les phases d'animation des unités sont très limitées. Elles se déplacent dans huit directions mais ne font pas comme dans Total Annihilation une révolution sur elles-mêmes, d'une fluidité absolue. Quand elles demeurent au repos, elles s'animent un petit peu, mais très légèrement. Que nous réserve donc la suite ? Parce que là, c'est tout de même mal parti... Certes, ne fait pas Total Annihilation qui veut — je me demande à vrai dire qui va détrôner ce jeu mythique — et puis il faut un peu évoluer. Mais justement, Dominion ne constitue pas une révolution, il semble même un peu vieillot... Il se présente en fait comme un véritable patchwork ! Graphiquement, (notamment dans les niveaux de lave), il me fait penser à Starcraft. Certaines unités évoquent Mechwarrior ; on retrouve les types de terrains précédemment cités dans à peu près tous les jeux. Et puis tout apparaît classique — les premières heures du moins.

J'ai joué avec les quatre camps et on y retrouve les mêmes structures. Visuellement, elles sont bien sûr très différentes les unes des autres mais les mécanismes restent identiques. Du coup, chaque début de partie ressemble à une autre, à quelques exceptions près. On construit la base principale, un générateur pour l'électricité, une colonie pour établir des... colons, une raffinerie pour récolter des matières premières et un quartier général pour créer des véhicules et des fantassins. Parfois, un début de partie vous place à la tête d'une grande base qui subit une attaque. Certains bâtiments doivent à tout prix rester debout, sinon vous n'auriez pas accès, par la suite, à toutes les constructions possibles. Dans d'autres missions, vous n'avez pas de base à construire au début (c'est le genre mission pénible). Mais le tronc commun subsiste, le même que dans Command and Conquer ou Alerte Rouge. Puis, en progressant dans les missions, on distingue de légères et très subtiles différences. Prenez les Scorpios, par exemple — des gens très bizarres. En observant les différentes constructions possibles, on remarque un truc très étrange chez les fantassins. Le fantassin de type 3 coûte 150... (Le même chez les Mercs ou les Darkens vaut le triple.) On met trois fois moins de temps à le construire et il coûte trois fois moins cher ! Entamons une production de masse : la raffinerie arrive presque à fournir en suffisance, pour assurer ainsi la continuité de la chaîne. Deux raffineries et c'est le Pérou... On se balade un peu sur la carte pour échafauder une stratégie constructive, on revient à l'usine pour voir combien on a de bonshommes... Mon Dieu, j'ai sous les yeux deux cents gaillards prêts pour l'assaut ! Voilà, je viens de trouver le point fort des Scorpios : les fantassins produits en masse. Allez, on les sélectionne tous, on les envoie se promener sur la carte... On est bien loin de Starcraft, qui ne permet qu'une sélection maximale de dix structures. Et il n'y a pas de ralentissements. (Si, à vrai dire, sur des cartes énormes, avec deux bases monstrueusement grandes, mais j'avais peut-être VRAIMENT exagéré : trois cents bonshommes au moins ! Le résultat fut un massacre dans les deux camps... Les fantassins ayant un blindage quasi nul et les troupes étant extrêmement concentrées, il ne fallait





Dans les premières missions, une ou deux tourelles suffisent à défendre une base.
On place les raffineries sur ces puits.
L'entrée d'une base après quelques assauts particulièrement musclés.
Ces bipèdes ne peuvent être détruits qu'avec des obus. Ce ne sont pas forcément les unités les plus puissantes qui peuvent les détruire.
On peut ordonner à des bâtiments de se réparer automatiquement lorsqu'ils sont endommagés.
Les Scorpios passent à l'offensive : y a du monde...









sur vos Écrans

pas grand-chose à l'ennemi pour faire très mal en quelques coups de laser.) Mais il suffit de cinq minutes pour reconstruire une armée aussi forte et de dix pour rayer les ennemis de la carte. Ça, c'était valable pour une mission, la troisième des Scorpios... À la quatrième, plus question d'employer des fantassins pour investir une base, il faut passer par des chars et des robots bipèdes, défendre la base avec des tourelles et surtout user et abuser des stratégies propres à ce jeu, qui se distingue par quelques détails. Tout d'abord, et c'est peut être le point le plus important, la transmission du courant électrique. Comme dans Alerte Rouge, il suffit qu'un bâtiment ne soit plus alimenté pour cesser de fonctionner. Mais d'une manière générale, les bases grossissaient comme une boule de neige, chaque bâtiment approvisionnant le suivant en électricité. Dans Dominion, tout se révèle beaucoup plus anarchique, puisque les bases peuvent prendre de multiples directions grâce aux relais — des bornes captant l'énergie d'un bâtiment situé à proximité et la diffusant dans un certain rayon. On est obligé de les utiliser pour installer une raffinerie à l'autre bout de la carte (oui, parce que les raffineries, on ne les place pas n'importe où : juste au-dessus d'un puits contenant une espèce d'eau verte). Bien évidemment, les cartes sont faites de telle façon que vous devez vous étaler. Mais attention, la moindre coupure de courant rendra l'installation du bout de la chaîne caduque. Vous devez donc progresser tout en protégeant du mieux que vous le pouvez TOUTES les installations. Inutile de vous dire que les aliens raffolent des petits relais non protégés. Vous pouvez bien entendu leur rendre la pareille...

Il existe aussi des tourelles d'énergie. Toutes les structures de défense ont cette propriété. Il faut les placer judicieusement car elles consomment pas mal d'énergie. Il suffit de dresser deux tourelles et de les faire interagir pour qu'un champ magnétique empêche toute intrusion ennemie. Mais on peut aussi faire des triangulations et là, ça devient technique. En fait, quand on regarde les cartes, cela paraît assez facile...

En début de mission, faites un tour de repérage. Vous occupez très souvent une zone entourée de montagnes, comportant une ou deux entrées. Si vous placez vos tourelles à ces endroits, l'ennemi ne pourra jamais pénétrer dans cette enceinte naturelle. À moins, bien sûr, qu'il ne détruise lesdites tourelles. Il y a une parade à cela (ce qui constitue d'ailleurs une des originalités de ce jeu) : placez deux tourelles à l'entrée, puis une autre un peu plus avancée, de manière à former un triangle isocèle. Formez deux champs de force reliant les tourelles de l'entrée à celle qui se trouve légèrement en avant. L'ennemi ne peut plus progresser sans devoir détruire celle qui forme le sommet du triangle (c'est généralement ce qu'il fait). L'adversaire avance alors... Au moment où il passe entre vos deux tourelles, formez un nouveau champ de force — et bing ! Dominion est bourré de stratégies de ce genre — que l'on n'avait jamais vues ailleurs — grâce à des unités spéciales. Des ingénieurs sont aussi présents, qui peuvent infecter des structures. Les conséquences seront diverses, selon la structure : cela va de l'explosion pure et simple à la saisie des ressources ennemies, en passant par le sabotage des unités fraîchement produites. Bien sûr, les virus peuvent être éradiqués mais il faut pour cela un ingénieur. Et plus on avance dans le jeu, plus les nouvelles unités permettent des stratégies complètement folles : on se téléporte, on creuse des souterrains à toute vitesse, on transporte, on construit des ponts ou on les détruit. Et tout se révèle différent selon la race choisie. Chacune d'entre elles possède un point fort — et bien sûr un point faible. Il faut donc tirer parti de ses atouts au maximum et connaître ceux de l'ennemi. Pour résumer, les Darken bénéficient de défenses et d'armures très solides, les Scorpios apprécient les attaques de masse, les Mercs peuvent contrôler des véhicules ennemis et les humains ont un chef — le commandeur — qui a très souvent son utilité.

Vous aurez donc le choix entre quatre campagnes, composées de soixante missions et quarante-quatre véhicules. Ajoutez à cela une vingtaine de bâtiments et cela nous donne un produit très varié et très intéressant. On peut jouer dans quatre résolutions différentes, allant du 640 x 480 au 1280 x 1024 (si votre carte le supporte), mais dès le 800 x 600, tout devient trop minuscule (à moins de jouer sur un 17 pouces, voire un 19). L'aspect du jeu reste de toute façon un peu vieillot...

«Léo de Urlevan

7 - Les tirs de lasers sont impressionnants. Quand les Scorpios tirent en nombre, c'est La guerre des étoiles.
8 - Grâce à la vitesse de construction des Scorpios, ces derniers peuvent facilement résister à une attaque ennemie.
9 - Une stratégie appréciée de l'ennemi : la destruction des relais énergétiques.
10 - Les animations ne sont pas exceptionnelles mais les explosions sont impressionnantes et très belles.



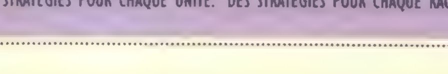








Ne vous fiez pas aux apparences
Selon les races, l'apparence des bases change du tout au tout.



79%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★



« **Léo :** Pas de doute, je reste bloqué sur Total Annihilation mais Dominion apparaît tout de même distrayant. La prise en main est simple, puisque ça ressemble à Alerte Rouge. On se teste donc sur les premières missions et après, on découvre à ce soft des qualités insoupçonnées pendant les premières heures de jeu..

Yann : Passe les premières images qui nous transportent deux ans en arrière, on s'y fait. C'est simple et efficace... Dommage qu'il faille attendre les missions 7 et 8 pour commencer à avoir des unités vraiment efficaces, à la cadence de tir raisonnable. Au départ, ça fait un peu pistolet à eau... »

(+) Des stratégies pour chaque unité. Des stratégies pour chaque race. Des missions très variées. Malgré la première impression, le jeu est novateur.

Pas très animé. Un peu dur vers la fin. Graphisme vieillot. (-)









OUTWARS



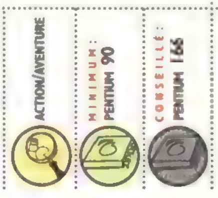
Ça y est, Microsoft nous propose enfin son Doom-like... En effet, après les C & C-like, les Descent-like et autres «like», il lui manquait quelque chose de ce genre à son tableau de chasse. Mais attention, car quand Microsoft pompe un principe, il aime bien y ajouter sa «touche» personnelle. Et là, c'est la stratégie qui s'y colle... Dans la peau d'un marine de l'espace, vous devez faire celle des E.T. qui colonisent la galaxie. Armé comme dans une resucée d'Alien, équipé d'un jet-pack et accompagné d'un ou plusieurs coéquipiers, vous partez exécuter des missions dans le but de préserver l'espèce humaine.

La représentation du jeu tient à la fois d'un Doom-like et de Tomb Raider, selon la caméra que l'on choisit. Avant chaque mission, on a droit à un briefing où un vétéran à la trogne d'abruti nous plonge dans une ambiance kaki. Et c'est parti... Mais ça s'arrête vite car malgré l'ambiance sonore sympathique et l'animation irréprochable, on n'accroche pas. Est-ce dû au fait que la maniabilité est déplorable ? Que la visibilité semble plutôt réduite ? Que la difficulté se révèle parfois affolante ? Ou encore que l'interface est franchement déroutante ? Sans aucun doute... Si le gros avantage des marines sur ces pauvres créatures réside dans le jet-pack, son utilisation dans le feu de l'action apparaît vraiment peu pratique. De plus, la quantité d'énergie dont il dispose est très réduite et on n'a pas droit à l'erreur quand on fait un «bond» très important. Et puis il faut bien dire que les graphismes ne sont pas extraordinaires, la résolution plafonnant à 640 x 480, ce qui est rageant quand on possède une carte 3D AGP ou un Voodoo 2 de folie — qui nous a coûté assez cher comme ça... Sans être une daube infâme (loin de là !), Outwars n'en reste pas moins un jeu moyen, énervant à cause de sa prise en main approximative et de son niveau de difficulté **‹‹Yann**

Développeur - Distributeur : Microsoft

65% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



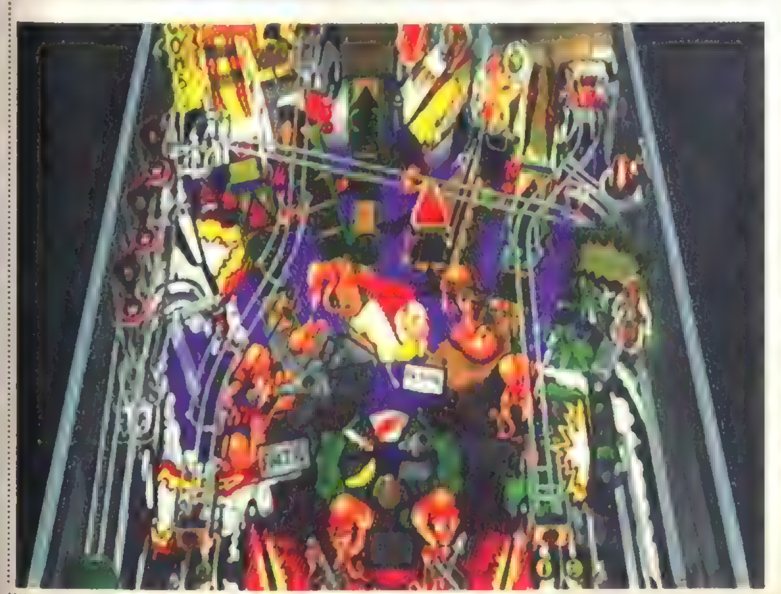


DEATHTRAP DUNGEON

Deathtrap Dungeon prétend au titre de Tomb Raider gothique. Malheureusement, le moteur 3D complètement dépassé et le système de caméras peu performant suppriment tout plaisir de jeu. Quant au mode Multijoueur, l'épreuve la plus difficile qu'il vous réservera sera sans doute de trouver un autre possesseur de ce machin. À n'acheter que si vous aimez les héroïnes aux fesses carrées... **‹‹Rodolphe**

Développeur : Asylum studio - Distributeur : Eidos







ADDICTION PINBALL

Addiction Pinball aurait pu prétendre au titre de meilleur jeu de flip sur PC... Les graphismes sont fins (jusqu'à 1024 x 768 en 65 000 couleurs), l'animation de la bille et ses réactions apparaissent on ne peut plus réalistes. Malheureusement, il n'offre que deux tables, ce qui est bien peu par rapport à Balls of Steel, et l'une d'entre elles (Rally Fever) ne se révèle pas très excitante. De plus, les petits jeux dans le jeu ne sont franchement pas terribles. Attendez donc qu'il sorte en budget pour vous offrir un bon petit flip... **‹‹Rodolphe**

Team 17 - Distributeur : Microprose

65% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



ARCADE | MINIMUM : PENTIUM 133 | CONSEILLÉ : PENTIUM 166 | 1 JOUEUR | 3D | 3Dfx | PowerVR | direct3D

NIGHTMARE CREATURES

les forbans de la nuit

Le Londres de l'époque victorienne devait décidément être une ville où il faisait bon vivre... Comme si Jack l'Éventreur et Mister Hyde ne suffisaient pas à égayer les longues soirées d'hiver, une bande de fous furieux (sorte de hooligans de l'époque) — appelée la Confrérie d'Hécate — a décidé de mettre le feu à la capitale du Royaume-Uni. Leur leader, Adam Crowley, a utilisé toutes les ressources de la magie noire pour lancer au cœur de la ville une horde de streums horrifiques, à côté desquels Margaret Thatcher passerait pour un être humain, c'est dire... Seules deux personnes (Ignatius, un prêtre façon Bruce Willis rentré dans les ordres, et Nadia, la Laura Flessel de l'époque) ont le pouvoir d'empêcher la capitale britannique de se transformer en un gigantesque freak's show...



DÈs les premières images du jeu, on sent que les graphistes de chez Kalisto s'en sont donné à cœur joie. Ruelles sombres, murs suitants, fog angoissant, rats qui grouillent dans tous les coins, tout a été fait pour restituer l'ambiance glauque du Londres du XIXe siècle. En avançant un peu avec son personnage, on se rend vite compte que le moteur 3D est réussi. Les déplacements de Nadia n'ont certes ni la grâce, ni la souplesse de ceux de Lara mais cela se comprend aisément. En effet, Nightmare Creatures est avant tout un beat'em up où la rapidité des réflexes se révèle prépondérante et l'action incessante. En conséquence, pas besoin de petits pas de côté ni de sauts de l'ange, il faut que les réactions du perso soient immédiates et nerveuses. De plus, les caméras ne sont quasiment jamais prises en défaut, atout bien pratique quand plusieurs monstres vous tombent sur le colback. D'ailleurs, les ennemis apparaissent particulièrement réussis, tant du point de vue de leur design que de celui de leur animation. Dans le bestiaire, on trouve donc des gargouilles, des loups-garous et autres zombies... Les boss sont tout aussi chouettes et en imposent pas mal, avec leur taille plus que respectable. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, les décors évolueront sans une seule fausse note et vous passerez des feuilles automnales à des chutes de neige du plus bel effet. Pour parfaire le tout, le choix de la musique accompagnant vos errances vous plongera totalement dans l'ambiance : celle d'orgues jouant dans le style très gothique de l'abominable docteur Phibes.

ET LA *JOUABILITÉ* DANS TOUT ÇA !

Dès les premiers combats, on comprend que Nightmare Creatures constitue une réussite du point de vue de la jouabilité. Les réactions se font au quart de poil, ce qui n'est pas si évident sur un PC, et on enchaîne très facilement les



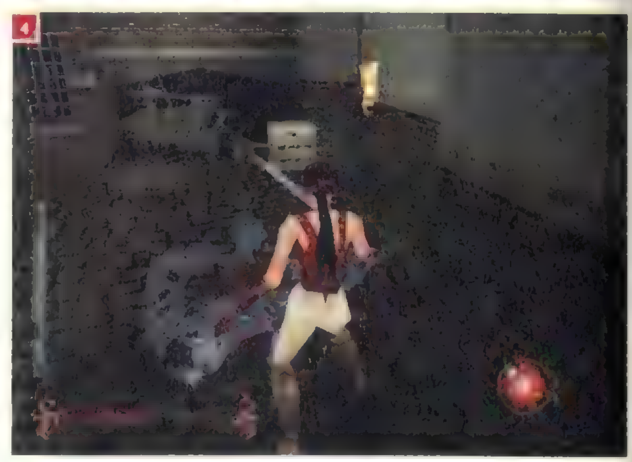


1 - Voici le premier boss que vous affronterez. Tapez dans les piliers pour l'affaiblir.









coups. On arrive d'ailleurs très vite à effectuer les combos et les coups spéciaux propres à chaque personnage. Même un manchot (qui fait souvent office de punching-ball dans les jeux de combat) comme moi y arrive, c'est dire... Que ce soit au clavier ou, encore mieux, avec un pad Sidewinder, on arrive à faire à peu près tout ce qu'on veut lors des bastons. Malheureusement, et voici l'un des rares défauts du jeu, il n'en est pas de même lors des actions à mener hors des combats. Le moindre déplacement un peu pointu demande beaucoup de doigté et il n'est pas rare de se retrouver dans l'eau alors qu'on marche sur le rebord d'un mur. Comme de plus les sauvegardes ne se font qu'à la fin de chaque niveau — mauvaise habitude empruntée à l'univers des consoles — on est vite énervé par ce défaut qui aurait pu être corrigé depuis. Toutefois, rassurez-vous, de tels passages ne sont pas légion et le bourrinage constitue l'essentiel du jeu. C'est d'autant plus vrai que vous êtes contraint de vous battre sans cesse, sous peine de voir votre barre d'adrénaline baisser et votre niveau de vie très vite en pâtir. Cela vous laisse donc très peu de répit et vous impose une recherche continuelle d'affrontements — on ne s'ennuie jamais dans Nightmare Creatures !

Pour chaque monstre que vous rencontrez existe une manip optimale qui vous permettra de le vaincre plus facilement ; cela s'affichera d'ailleurs de temps à autre sur votre écran et vous n'aurez plus qu'à tenter de réussir les enchaînements adéquats. De plus, certains streums ne se tuent que d'une certaine manière... Par exemple les zombies, qu'il faut absolument couper en deux, puisque même privés de tête, ils continueront à vous attaquer. On se demande comment ils arrivent à viser, mais bon... D'aucuns arrivent bien à voter sans cerveau — alors, pourquoi pas ? La plupart des bagarres se terminent dans des gerbes de sang du plus bel effet, procurant aux scènes du jeu un aspect gore réjouissant. Pour parfaire cet aspect «film d'horreur», certains monstres vont vous surprendre en déboulant des recoins les plus inattendus ou en cassant des murs pour venir vous faire une tête au carré. Pour vous aider, vous aurez la possibilité de ramasser plusieurs items différents. Bien sûr, vous retrouverez les habituelles potions de santé, mais aussi quelques innovations originales. Un pouvoir permet, par exemple, de dresser deux ennemis l'un contre l'autre, ce qui vous place dans la position du spectateur d'un combat de catch, enfin sans chiqué ! Vas-y, mords-le... Le flash paraît aussi très intéressant, puisqu'il aveugle tous ceux qui vous entourent pendant une dizaine de secondes et vous pouvez alors en profiter pour faire le ménage. Il sera également possible d'utiliser de nouvelles armes, plus puissantes — comme le Berzerker, qui aura pour effet de trancher les monstres en deux comme de vulgaires tranches de jambon de Bayonne...

Enfin, le choix de votre personnage de départ correspond plus ou moins à celui d'un niveau de difficulté, puisque la plus faible résistance de Nadia n'est que très peu compensée par sa meilleure agilité. Les calibres opteront donc pour un peu d'action avec la demoiselle, tandis que les pieds-tendres inculqueront les rudiments des Évangiles (avec Ignatius) à grands coups de bâton dans la tronche.

EN RESTER

Nightmare Creatures apparaît désormais comme le meilleur jeu de baston sur PC. Il faut dire que les softs gringalets qui lui étaient opposés (Fighting Force, Deathtrap Dungeon,...) ne pouvaient pas soutenir la comparaison et ont été vite balayés. Le travail réalisé sur l'ambiance et sa jouabilité exemplaire convaincront même les plus rétifs aux jeux de combat. Argument supplémentaire (si besoin en était), mon ami Helmut, notre Bruce Banner à nous, s'est très vite emparé de mon exemplaire pour lâcher un définitif : «Trop ienb', ton euj' !»

«Rodolphe

2 - Le coup spécial de Nadia. La morsure de boules, très dure à exécuter...
3 - L'espèce de dentier à tentacules du fond est plus effrayant que dangereux.
4 - Ils sont tous à ses pieds...



DÉVELOPPEUR : KALISTO – DISTRIBUTEUR : UBI SOFT

82% — intérêt : ★★★★☆ — réalisation : ★★★★☆

« **Rodolphe :** Bien que n'étant pas un fan des jeux de baston, j'ai pris beaucoup de plaisir à jouer à Nightmare Creatures. Désormais, loin devant tous les autres (Fighting Force, Deathtrap Dungeon, etc.), il y a Nightmare Creatures.

Yann : Nightmare Creatures est un jeu de baston comme on n'en a jamais vu sur PC. Bourrin, doté d'une ambiance bien glauque, il remplit tout à fait son office : nous divertir violemment. »



(+) L'AMBIANCE. LE FUN. LES COMBOS.





(−) MANIABILITÉ HORS COMBAT. DES SAUVEGARDES «CONSOLESQUES.»





STRATÉGIE TEMPS RÉEL — MINIMUM : PENTIUM 166 — CONSEILLÉ : PENTIUM 200

X-COM INTERCEPTOR

Une petite intro marrante fortement influencée par Mars Attacks ! nous met tout de suite au parfum : plutôt que de nous resservir du combat au tour par tour contre les Petits Gris, Microprose a décidé de s'appuyer sur l'univers de X-Com, tout en changeant complètement de genre de jeu. Interceptor se veut avant tout un simulateur de combat spatial à la Prophecy. De vrais dogfights nous sont maintenant proposés, avec prise en compte des cartes 3D. Toutefois, les joueurs des précédents épisodes ne seront pas dépaysés par l'interface. D'autre part, s'ils ont été sensiblement embellis (ce qui n'était pas très difficile), les menus restent quasiment les mêmes que dans UFO, premier de la série. On a donc, entre autres, une vue de l'ensemble de l'univers (assez moche), des écrans de recherche, de gestion de vos vaisseaux et de vos pilotes, de bilan et une «ovnipédie». Bref, tout ça possède une forte odeur de déjà-vu...

Toutefois, si l'on est indulgent, on peut tout de même se dire qu'au moins, on ne perdra pas de temps à chercher comment ça marche !

Pour aller directement au cœur du jeu, on accélère donc le temps et peu après, la première escouade d'envahisseurs est repérée. La phase d'interception se déroule comme d'habitude et on arrive au combat proprement dit. Première déception, celui-ci ne flashe pas et la représentation de l'espace n'apparaît pas non plus extrêmement affriolante. Après quelques escarmouches spatiales, on se rend vite compte que la simulation a été mise de côté au profit de l'action. Les ennemis ne vont pas vraiment vous éblouir par l'intelligence de leurs réactions et les possibilités tactiques semblent relativement limitées. Ouais, ouais, ouais, c'est pas bien terrible tout ça ! Et on continue à jouer en se disant que ça va évoluer... Et bien non, c'est de l'UFO pur jus avec recherche à partir des débris aliens, améliorations, etc. Bien sûr, il existe des missions un peu plus originales, comportant de gros ennemis et de gros bâtiments à défendre mais ce n'est pas très beau et ça devient rapidement très répétitif. L'impression globale nous donne à penser qu'il faut vraiment être un inconditionnel de la série pour s'attacher au jeu. Comme souvent dans les séries, les X-Com s'essoufflent et j'espère franchement que le prochain épisode viendra insuffler un vent stellaire d'originalité dans leur galaxie ! **«Rodolphe**





DÉVELOPPEUR : MICROPROSE - DISTRIBUTEUR : E.ARTS

65% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



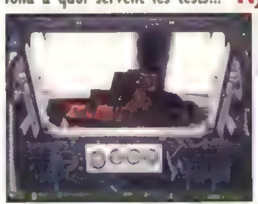
SIMULATEUR — MINIMUM : PENTIUM 166 — CONSEILLÉ : PENTIUM 166

PANZER COMMANDER

Le dossier de presse : vingt-quatre chars de la Seconde Guerre mondiale, équipages des chars automatisés et intelligents (parlant leur langue natale, pour renforcer l'ambiance !), plus de quarante missions rapides et deux campagnes (russe ou allemande) et enfin le support 3Dfx pour des graphismes encore plus impressionnants...

La dure réalité : équipages d'hydrocéphales, fonctions pour commander un peloton de chars réduites à l'extrême, aucune véritable carte (ce qui rend la navigation difficile) et si l'on excepte les blindés très bien modélisés, les graphismes sont pauvres — au point d'entraver la jouabilité car on ne sait jamais si on tire sur un char ami ou ennemi et si on le touche ou non...

Voilà à quoi servent les tests... **«Jeff**







DÉVELOPPEUR : SSI - DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE

45% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPORT — MINIMUM : PENTIUM 166 — CONSEILLÉ : PENTIUM 166

PRO FOOT CONTEST

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, parmi la pléthore de jeux de foot en vente en ce moment, très peu proposent l'option Coupe du monde. Pro Foot Contest le fait, et c'est tant mieux car ce jeu est vraiment très, très fun. On peut réaliser une multitude de coups différents, comme dans Fifa — La Coupe du Monde, mais cela se révèle un peu plus difficile car on joue avec plus de touches et tous ces spectaculaires... touchers de balle ne sont pas automatisés comme dans le jeu précité. Le simple fait de dribbler se transforme en gageure si l'on ne veut pas risquer le carton jaune. Avec un joypad, on s'en tire cependant mieux... D'ailleurs, une fois bien pris en main, Pro Foot devient au moins aussi fun que Fifa. Mais il n'en va pas de même en matière d'esthétique...

C'est rapide, certes ; on n'a d'ailleurs jamais vu un jeu saccadé procurer un quelconque plaisir... Mais celui-là est franchement moche, notamment côté joueurs : ce ne sont pas des mains qu'ils ont, mais des moignons ! Les mouvements apparaissent réalistes mais pas suffisamment décomposés pour atteindre le niveau d'animation de Fifa. Si les programmeurs s'étaient un peu plus penchés sur l'aspect visuel, Pro Foot aurait été un sérieux concurrent pour cette référence. **«Léo de Urlevan**







DÉVELOPPEUR : BMG - DISTRIBUTEUR : BMG



70% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

GESTION — MINIMUM : PENTIUM 60 — CONSEILLÉ : PENTIUM 90

WALL STREET TRADER 98



Wall Street Trader 98 est la nouvelle version du seul jeu de Bourse actuellement disponible sur le marché. Cette version est très proche de l'ancienne, c'est-à-dire que l'interface est toujours aussi belle et que les vidéos atteignent des sommets dans le ridicule : «Bienvenue dans le monde des riches (sic) !» Les informations qui guident le joueur dans ses choix (communiqués radio, brèves de la télé, coupures de presse..) sont plus nombreuses et les outils financiers ne sont plus bogués. Le jeu semble en revanche plus difficile (malgré une difficulté réglable) car les cours fluctuent énormément et l'on doit sans cesse surveiller leur évolution. Instructif et original, mais doté d'une durée de vie réduite, Wall Street donnera une bonne idée du monde de la finance — sans pour autant déchaîner les passions. **«Jeff**



DÉVELOPPEUR : MONTE CRISTO MULTIMÉDIA
DISTRIBUTEUR : INTERPLAY



70% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★





VU DE L'EXTÉRIEUR, LE FOOT EST UN SPORT À DEUX FRANCS POUVANT SE PRATIQUER DANS LA RUE AVEC UNE BOÎTE DE CONSERVE ET DEUX BLOUSONS. MAIS VU DE L'INTÉRIEUR, ON Y GÈRE DES MILLIONNAIRES, ON LES ACHÈTE, ON LES VEND, ON LEUR DIT DE COURIR PLUS VITE, DE SE PLACER LÀ OU ICI POUR GAGNER DES COUPES.

FOOTBALL MANAGER 98

le meilleur du management de foot

Dans ce jeu, vous administrez un club. Et là, c'est de la gestion avec un grand G car on fait à peu près tout, du début à la fin — sauf le ménage. Et encore, maintenant que j'y pense : il y a l'entretien du stade... Eh ben si, on fait le ménage !

J'ai abordé ce produit d'un neurone distrait — je ne consacre pas plus d'un neurone aux jeux de foot ces temps-ci, sinon y aurait surcharge. Et puis bon, force est de constater que la navigation dans les différents menus apparaît assez agréable (et surtout très rapide) et que tout est parfaitement complet. On aborde tout d'abord le jeu par la phase amusante : tiens, je vais augmenter le prix des maillots, baisser celui des places, taxer les alcools. Et faire un match... Le résultat ? Le PSG se prend 6-0 dans les dents... Manifestement, il y a un problème... On se perd un peu dans les menus et on constate l'ampleur des dégâts : c'est Loko qui est dans les cages — non, pas dans un commissariat... Je veux simplement dire que c'est Loko le gardien de but ! Par défaut, le jeu place n'importe quel joueur à n'importe quel poste : il faut donc remettre de l'ordre. Heureusement, même si on ne connaît pas les footballeurs, on peut consulter la base de données, elle est incroyablement vaste. Ça sert beaucoup pour les transferts (mais nous verrons cela plus tard). Il faut d'abord préparer l'équipe en vue de la phase non jouable du jeu — les matches. On ne peut donc pas y participer mais c'est comme si on en avait la possibilité, tant les combinaisons tactiques se révèlent complètes. Bien sûr, on dispose des formations classiques : 4-4-2, 5-3-1, 4-2-4 et tutti quanti. Des attitudes (offensives et défensives) sont proposées, ce qui peut vous donner, par exemple, une idée de la violence des tacles. Mais ça ne s'arrête pas là...

Pour l'exécution de chaque action, vous avez la possibilité d'ordonner à vos joueurs certains enchaînements. Je vous donne un exemple... Vous vous trouvez dans un cas de figure où il faut tirer un corner. Vous assignez donc tel joueur au tir du corner en lui expliquant que c'est à tel autre joueur qu'il faut envoyer la balle (c'est la phase 1). Le receveur pourra alors faire une nouvelle passe, dribbler ou tirer. On peut multiplier le nombre de phases à l'infini... Ça, c'était pour un simple corner. Il existe d'ailleurs deux types de corners (gauche et droite). Mais on trouve tous les cas de figure du football : penalty (pour la position des joueurs), engagement, dégagement adverse, corners adverses. Certains joueurs excellent plus que d'autres dans la réalisation de certaines techniques. Il faut donc jouer avec vos connaissances ou consulter la base de données pour définir des stratégies de folie. On peut aussi, pour chaque joueur, définir des stratégies personnelles. Donc, O.K., pendant un match, vous n'êtes pas sur le terrain mais vous pouvez tout de même influer sur de nombreuses choses. Et si vous êtes un stratège hors pair, cela n'est pas encore suffisant, il faudra aussi vous concentrer sur la composition de votre équipe, en lorgnant dans les équipes internationales les joueurs qui vous intéressent. Bien entendu, ces vedettes coûtent cher et il faut disposer d'un petit pactole pour vous payer une pointure. Cela dit, l'équipe de rêve ne se compose pas en cinq minutes... Il faudra tout d'abord connaître vos faiblesses, trouver des joueurs dont la position sur le terrain correspond à ces talons d'Achille et les acheter. Souvent, le club auquel vous proposez le marché refuse, purement et simplement. Parfois, vous ne proposez pas assez d'argent. Le montant du transfert d'une star peut être monstrueusement élevé (130 millions pour le plus cher). Une paire de jambes doit bien peser 30 kilos, non ? En retirant les os, les poils et les ongles, il doit rester (soyons généreux) 20 kilos. Cela nous fait donc du steak de star de football à 6 500 000 le kilo. Bien sûr, du Zidane ou du Deschamps, ça doit revenir à 1 000 000 le kilo. Il faudrait que je bosse 83 ans pour me payer un kilo du cuissot de ces deux-là. Sans manger, sans fumer, sans payer d'impôts pendant 83 ans pour un kilo de Zidane. Non, finalement, ça ne vaut pas le coup ! Et puis, y a tellement d'autres trucs à faire que de manger du footballeur surpayé...

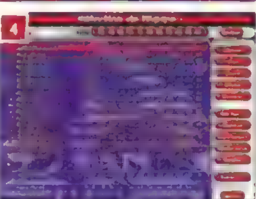
Dès le début du jeu, le ton est donné, avec un démenti : «Ce jeu est fictif. L'utilisation des noms des joueurs, managers et clubs ne signifie pas et ne doit pas laisser croire que les joueurs, managers ou clubs mentionnés se sont portés garants du produit ou qu'ils sont impliqués dans des affaires de corruption...» Parce que dans ce jeu, les dessous-de-table vont bon train. On a aussi d'autres petits trucs sympathiques qui accroissent le réalisme. Par exemple, pendant les matchs, les joueurs peuvent se donner des coups de poing ; des hooligans peuvent même intervenir. Bref, le monde du football est décrit dans ses moindres détails...

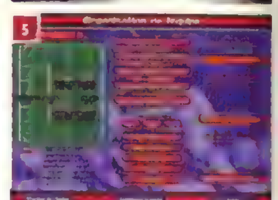
Léo de Urlevan



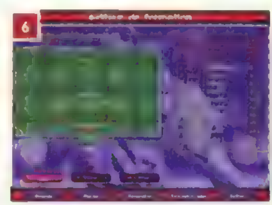








1 - La représentation graphique du match peut être aérienne, afin de mieux vous faire comprendre la composition des équipes.
2 - Êtes-vous sûr de la stratégie ?
3 - Ordonnez à chaque joueur d'employer telle ou telle tactique.
4 - Chacun de vos joueurs a de nombreuses aptitudes. Vous devrez les connaître sur le bout des doigts.
5 - C'est ici que l'on remplace un joueur par un autre ; on donne aussi quelques ordres simples.
6 - Création d'une formation personnalisée. On peut tout faire !



Démenti

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SIERRA

85%

intérêt : ★★★★☆
réalisation : ★★★★☆

Léo : UN JEU DE GESTION, QUE CE SOIT D'UNE VILLE, D'UNE FERME, D'UNE COLONIE DE FOURMIS OU D'UN CLUB DE FOOT — ON POURRAIT PENSER QUE C'EST DU KIF... PAS DU TOUT : LA GESTION D'UN CLUB SE FONDE SUR QUELQUE CHOSE DE BIEN RÉEL. ET LÀ, C'EST TRÈS BIEN FAIT, ON SENT QUE LES AUTEURS CONNAISSENT LEUR SUJET.

Jeff : ON PEUT AIMER LES JEUX DE GESTION ET NE RIEN CONNAÎTRE AU FOOT... CE MANAGEMENT SEMBLE PLUS QUE COMPLET MAIS POUR CELUI (OU CELLE) QUI NE COMPREND PAS LA SIGNIFICATION DE «4-4-2» OU DE «TRANSFERT», LES MENUS RELÈVENT DE LA TRADUCTION DE HIEROGLYPHES.

\+ LE NOMBRE DE PARAMÈTRES; LE RÉALISME; L'INTERFACE RAPIDE.

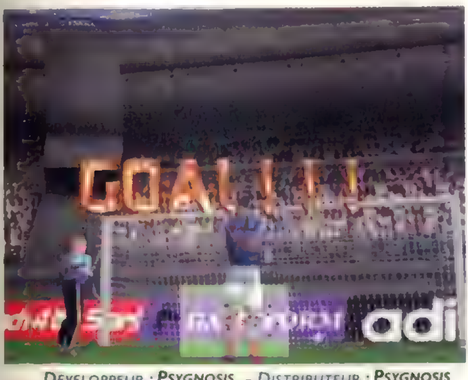
IL SUFFIT DE BIEN COMPRENDRE LES FORMATIONS POUR RÉUSSIR CHAQUE MATCH, SANS INTERAGIR AVEC RIEN D'AUTRE 



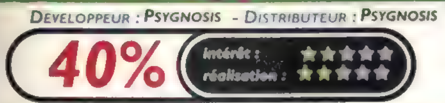


ADIDAS POWER SOCCER 98

L'éditeur nous avait promis qu'Adidas Power Soccer 98 ne serait pas de la même veine qu'Adidas Power Soccer, franchement mauvais. Effectivement, ils ne se ressemblent pas... mais la déception est la même ! Dans APS 98, tout est démesurément ridicule : les touches utilisées, l'intelligence artificielle des joueurs (genre l'adversaire est tout seul devant les caisses et fait une passe à un partenaire placé derrière lui), l'animation saccadée à mort — même avec une 3Dfx. L'interface se révèle pitoyable et si l'on prend la Coupe du monde, ce sont toujours les incohérences qui prédominent. On ne peut pas en vouloir à l'éditeur d'avoir inclus Bâ dans l'équipe de France, Aimé ayant été un peu hésitant sur ce coup-là. Mais que penser d'une Coupe du monde 98 où le premier match de la France se fait contre le Danemark ? Ajoutez à cela une maniabilité plus que douteuse... et n'hésitez plus, courez vous acheter Fifa 98, édition Coupe du Monde. **Rodolphe**



DEVELOPPEUR : PSYGNOSIS - DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS





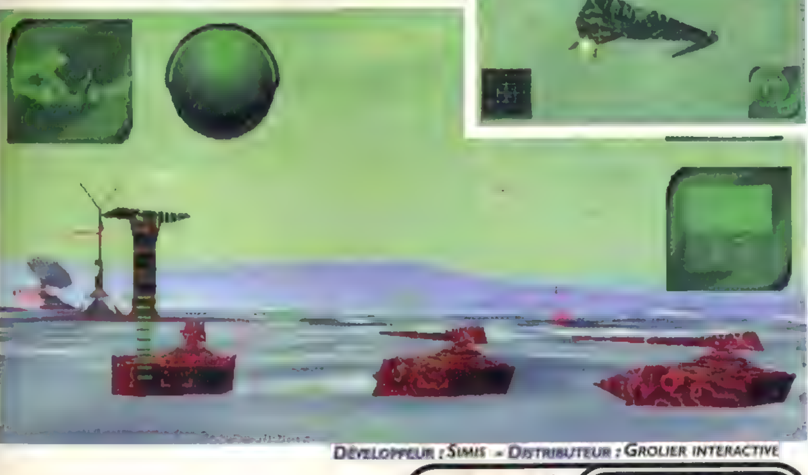
XENOCRACY

Dans un futur lointain, la paix dans la galaxie est assurée par l'U.P.N., une sorte d'O.N.U. qui aurait le droit de tirer... Xenocracy vous permet d'incarner un des pilotes de l'U.P.N. et de piloter un des fantastiques chasseurs dont dispose cette force d'intervention, comme le «Concombre», le «Plumeau» ou le «Balai à Chiottes». Tout du moins, c'est ainsi que je vois les vaisseaux de Xenocracy, tant les graphismes y sont à la fois laids et ridicules.

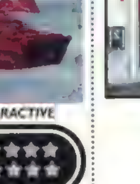
Les combats se déroulent en de brèves missions (elles durent rarement plus de trois minutes), dont l'extrême variété (détruire une flotte ou escorter une flotte) ressemble aux programmes de France 2 un dimanche après-midi, sans oublier l'intelligence des pilotes adverses — qui ne remplirait pas un dé à coudre... **Jeff**







DEVELOPPEUR : SIMIS - DISTRIBUTEUR : GROLIER INTERACTIVE

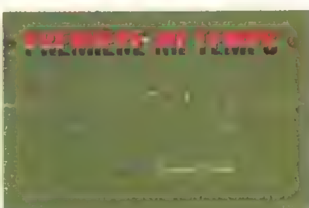




SENSIBLE SOCCER 98

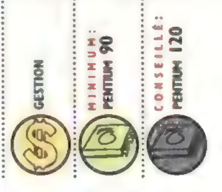
Cette mouture de Sensible Soccer reprend le thème de la Coupe du monde. Quoi de neuf ? Rien, les menus sont toujours les mêmes, il n'y a aucune convivialité dans le maniement des touches (notamment pour sélectionner le type de contrôleur) et surtout le jeu confine au ridicule. Moi, j'ai un gros PC : que dois-je faire ? Rejouer à un Kick Off premier du nom à peine amélioré (je ne sais même pas si ce jeu dispose de plus de 16 couleurs...) ou alors me faire un petit Fifa 98 — 3Dfx et animation des personnages magnifique à l'appui ? À votre avis ? Ben oui, ce jeu appartient à une autre époque et il y a des jours où les éditeurs feraient bien de grandir... Pour enfoncer un peu le clou, je dirai que les jeux qui ne possèdent pas de bouton «Quitter» m'énervent ! **Léo de Urlevan**





DEVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE

10% — intérêt : réalisation :



STAR WARS REBELLION

En attendant Star Wars Traitement de Texte et Star Wars Calculez Vos Impôts, Lucas Arts vient de nous pondre ce jeu de gestion minable. Rebellion est divisé en deux phases. La phase de gestion permet de contrôler jusqu'à deux cents planètes, où l'on créera des troupes (toutes celles qui ont été vues dans les films, Étoile noire comprise). Cette partie se révèle peu intéressante car elle souffre d'une ergonomie déplorable, surtout que l'administration des planètes y est minime (il y a peu de bâtiments et la place pour les construire est limitée). La phase de combat en fausse 3D ne représente que les affrontements des flottes spatiales et, en plus d'être très laide, apparaît complètement superflue : la victoire est toujours remportée par la plus grosse flotte... Rebellion ne séduira donc, au mieux, que les Star Wars «Maniacs». **Jeff**





DEVELOPPEUR : LUCAS ARTS - DISTRIBUTEUR : UBI SOFT

55% — intérêt : réalisation :



YANNICK NOAH GREAT COURT3

Des jeux de tennis, on en a vu passer depuis... Pong. Et pour l'instant, aucun n'a été réellement emballant. Great Courts 3 ne déroge pas à la règle, même s'il inclut des innovations intéressantes comme la possibilité de jouer sur le Net et la mise en place d'un classement mondial façon A.T.P. Malheureusement, il souffre d'un positionnement bâtard — ni véritable simulation, ni jeu d'action à part entière. Les déplacements n'apparaissent pas réalistes, il n'y a aucune différence entre les quatre surfaces proposées et la manière de jouer des hommes et des femmes est la même. La façon dont l'adversaire relance une balle coupée n'est pas crédible et on peut enchaîner des effets de balle sans la moindre vraisemblance. Il reste que le jeu peut permettre de passer une après-midi agréable, mais guère plus car on prend très vite la mesure des adversaires contrôlés par le PC. **Rodolphe**



DEVELOPPEUR : BLUE BYTE - DISTRIBUTEUR : UBI SOFT

60% — intérêt : réalisation :




3D

l'offensive

intel contre 3DFx

On pensait être tranquill es depuis que les cartes 3Dfx dominaient le marché : un standard était né dans le domaine de l'accélération 3D sur PC. Mais vous le savez, tout standard est amené à être remplacé tôt ou tard — et la compatibilité à disparaître. Cela est dû au fait que la concurrence ne peut pas rester les bras croisés... Certes, Nec, ATI, nVidia et bien d'autres tentent de grappiller des parts de marché mais ils ne sauraient inquiéter 3Dfx Interactive, qui a plus d'une longueur d'avance avec le chipset Voodoo 2. Las, tout cela risque de changer car le nouveau concurrent s'appelle Intel. Dans le combat sans merci qui sévit sur le marché de l'accélération 3D, Bunny People est-il un super-héros ou un supervilain ?

Mais pourquoi diable Intel se lance-t-il sur ce secteur du marché ? Les processeurs et les chipsets de cartes mères ne lui suffisent-ils plus pour remplir ses coffres ? La première réflexion qui nous vient tout naturellement est la suivante : cet accélérateur graphique constitue une bonne occasion de nous reparler du Pentium II et surtout du bus AGP, dont le «numéro un mondial des composants» est le plus grand défenseur. Les jeux en 3D sont sur le point de devenir un standard sur toutes les plates-formes de développement et il est clair que ce marché est on ne peut plus juteux. Il apparaît donc normal qu'Intel ne laisse pas ce secteur à l'abandon. Mais comment combattre un leader qui propose une carte dont la puissance est telle que les plus gourmands des jeux actuels n'en utilisent pas tout le potentiel ? Comment rivaliser avec une carte compatible avec plus de quatre cents jeux et vendue à un prix «honnête» ? Seule solution : apporter une réponse nouvelle au problème. En effet, face à la puissance affichée de la 3Dfx2, le biais qu'a trouvé Intel consiste à s'appuyer sur la technologie AGP, suffisamment récente et prometteuse pour en mettre plein les yeux aux consommateurs qui en viendront — lentement mais sûrement — à penser que le bus PCI est au moins aussi obsolète que les bus ISA et VLB du point de vue de l'affichage... Sur le papier, le chipset i740 d'Intel fait naître bien des espérances, mais vous savez comme moi qu'on ne peut pas se fier une seule seconde aux communiqués de presse, sans quoi on pourrait s'imaginer que la PowerVR constitue la solution idéale pour l'accélération 3D, que les nouveaux drivers ATI sont performants ou encore nager dans la certitude que tous les jeux vidéo sont excellents. Bref, comparons gaiement !

phase d'intimidation

Foin d'Intel Inside... Ici, c'est lui l'outsider ! Eh oui, personne n'a attendu son bon vouloir pour se lancer dans la conception d'accélérateurs 3D haut de gamme et surtout pas 3Dfx Interactive... Bien lui en a pris puisque ses cartes à base de chipset Voodoo (Voodoo Graphics, équipant les cartes dites 3Dfx — Voodoo Rush, une version bon marché peu répandue en France et le Voodoo 2, pourvoyant les cartes «3Dfx2») se sont vendues comme des petits pains à travers le monde, faisant l'unanimité chez les joueurs comme dans les équipes de développement. Résultat, plus de quatre cents jeux qui tournent (parfois exclusivement) sur les cartes 3Dfx. Elles disposent donc d'un parc de jeux vraiment impressionnant et leurs performances donnent entière satisfaction à tout le monde. Bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes... Il y a deux mois, les nouvelles 3Dfx2 ont débarqué, nous offrant plus de puissance que nécessaire et assurant un plaisir de jouer maximum pour plusieurs mois. Ouf !

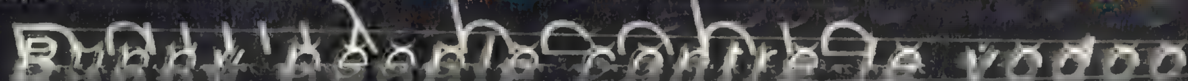
Oui... mais Intel, après une annonce faite il y a plusieurs mois, lance aujourd'hui sa première attaque avec le chipset i740. Et de surcroît avec la même stratégie que le leader : construire des chipsets et les vendre à des constructeurs qui vont assembler des cartes pour les commercialiser sous leur nom. On citera Guillemot et Diamond, dont la Stealth II G460 nous servira de carte de référence. Intel avait déjà essayé de s'appuyer sur la 3D et le multimédia pour vendre ses Pentium avec la technologie MMX, mais cela tenait plus du gadget que de la révolution informatique. Là, il passe à la vitesse supérieure. S'il réussit son pari, le logo «Intel Inside» risque d'intéresser la presque totalité de l'électronique du PC : chipset graphique 2D/3D donc, processeur évidemment, mais aussi chipset de la carte mère... Et il en a tout à fait les moyens, puisqu'il possède suffisamment de dollars pour lancer d'énormes campagnes de pub et que les éditeurs n'hésitent jamais à sortir des jeux pour un produit à peine né — tablant d'une part sur les offres de bundle pour en vendre un maximum et d'autre part sur la trop petite quantité de jeux tirant parti de ce matériel. On pourra citer entre autres Rage (qui nous a gratifié du génial Incoming, vendu avec la carte de Diamond) ou Ubi Soft (qui planche sur une version optimisée du prometteur Tonic Trouble, pour une version bundle machine + jeu).

C'est lui qui fait tout ça !

Les différentes stratégies

Nous sommes donc en présence de deux cartes concurrentes, qu'on présente comme les meilleures dans leur domaine. Soit... Mais il serait peut-être utile de vous détailler les points forts et les faiblesses de ces deux cartes sur le papier.

D'un côté, nous avons donc le standard actuel en matière d'accélération 3D, à savoir le chipset Voodoo 2 de 3Dfx Interactive. Ses points forts apparaissent très nombreux. Tout d'abord, la configuration minimum, tout à fait courante, puisqu'un Pentium 133 MHz convient parfaitement à la majorité des jeux, bien









Lara encore plus détaillée...



Redécouvrons les joies des anciens hits.

AGP 2X ?

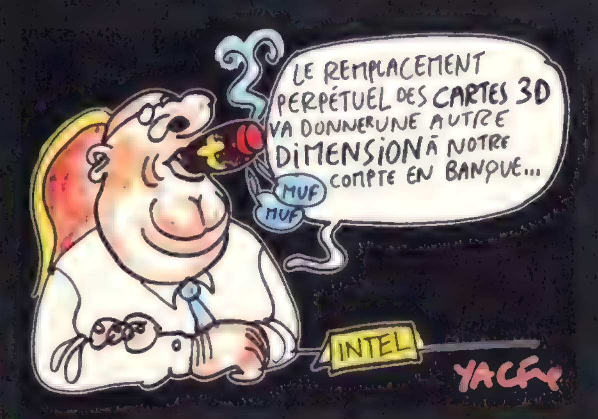
L'AGP, c'est l'Accelerated Graphic Port, que l'on doit à Intel et qui se révèle très supérieur au bus PCI en termes de vitesse de transfert des données. En effet, le PCI, limité théoriquement à 132 Mo/s, est aussi occupé par d'autres périphériques, comme par exemple le disque dur. L'AGP, lui, ne s'occupe que des transferts vers la carte graphique, ce qui permet de ne pas attendre que le bus soit libre et possède un débit théorique de 264 Mo/s. Mais il y a plus fort, l'AGP 2x ! Là, le débit théorique est doublé, donc égal en théorie à 528 Mo/s. Complexe... mais ce n'est pas tout. En effet, les cartes mères pour Pentium II à base de chipset 440 LX ont un bus AGP fréquencé à 66 MHz ; comme les accès au bus PCI et au bus AGP ne peuvent être simultanés, on plafonne en fait à 200 Mo. Tout s'arrange lorsqu'on détient une carte à base de 440 BX (le tout dernier chipset d'Intel) — dans laquelle le bus AGP est cadencé à 100 MHz. Le débit maximal atteint alors les 800 Mo/s, ce qui permet d'utiliser réellement la puissance de l'AGP 2x. Mais à quel prix...



Trouvez une différence avec une 3Dfx2.



Forsaken, 1024 x 768, 30 fps — gloups !



Diamond II Stealth G640
Carte graphique 2D/3D AGP 2x ; 8 Mo de SDRAM, 100 MHz ; drivers Windows 95, 98 et NT ; livrée avec Incoming, Fremont SE, WorldView Professional et MGI PhotoSuite SE.

qu'une bécane plus puissante risque de se révéler très vite indispensable. Les cartes dites 3Dfx se connectent à un simple port PCI. Cela ne vous oblige pas, d'une part, à posséder une carte mère dernière génération, équipée d'un port AGP. D'autre part, si vous détenez ce genre de carte, vous disposez peut-être aussi d'une excellente carte graphique AGP, dotée de caractéristiques dont ne disposent pas les cartes équipées du chipset i740 (décompression MPEG, tuner TV, entrée / sortie TV...). L'installation est vraiment très facile, puisqu'il suffit d'introduire la carte, de brancher un câble externe entre la carte 3D et la carte vidéo — et le tour fonctionne. Enfin, les jeux optimisés pour la 3Dfx ainsi que ceux qui utilisent OpenGL (GLQuake, entre autres) ou Direct3D sont compatibles avec le chipset Voodoo 2. Le point faible vient du fait qu'il faut posséder une carte vidéo classique, non comprise dans le prix d'achat d'une 3Dfx2.

De l'autre côté, nous avons affaire à Intel et à son chipset i740... Là, on change de philosophie. Les bécanes dernière génération sont de rigueur, puisque les cartes à base d'i740 se connectent sur un port AGP, ce qui implique qu'il faut posséder une carte mère pour Pentium II (ou l'une des dernières cartes mères pour K6 ou Cyrix, dotées d'un port AGP). Et puis il faut bien dire que le nombre de jeux exploitant le port AGP est encore faible... Mais face à cela, on bénéficie du sérieux d'Intel et d'un gage de pérennité (voir les processeurs, le bus PCI, le port USB et... le bus AGP !), d'une bonne carte 2D, sans compter un accès direct à la mémoire vive du PC, ce qui permet de disposer de textures énormes. Enfin, argument de poids, s'il en est — le prix ! Alors que les cartes 3Dfx2 se vendent de 1 500 à 2 000 F quand elles prennent la 3D en charge, l'i740 permet de disposer d'une solution complète 3D et 2D (à l'efficacité proche de celle de la Millenium II !) pour moins de 1 000 F...

L'i740 - pour qui?

Bonne question... En effet, ce chipset est clairement destiné aux possesseurs de Pentium II — Intel oblige — mais ce n'est pas tout : il faut aussi disposer de Windows 95 OSR 2 (la bonne version est la 4.00.950 B dans les propriétés système). Du coup, si vous avez remis à jour la carte mère et le processeur de votre PC, vous risquez d'être bloqué. Pire, vous aurez aussi besoin de la mise à jour USB de Microsoft (le programme «usbsupp.exe»), du moins pour la carte de Diamond — mise à jour qui n'est pas fournie par le constructeur de cartes graphiques mais par votre revendeur (ou sur Internet, bien sûr) ! Bref, bonjour la galère pour installer la Stealth II G460 !

Nom du chipset : i740
Constructeur : Intel
Performances 3D : un million de triangles/s et de 45 à 55 millions de pixels/s
Effets 3D : Flat et Gouraud, Shading, Mip-mapping (textures de tailles différentes), Bilinear Filtering (lissage des textures), Alpha-blending (transparence), Fogging (brouillard), Anti-aliasing, Z-Buffering; Perspective Correction,
Connexion : AGP 2x
RAMDAC : 203 MHz
Mémoire : 2, 4, 8 Mo
Résolution maximale en 3D : 1280 x 1024 , 65 000 couleurs, 75-85 Hz
Résolution maximale en 2D : 1600 x 1200, 256 couleurs, 70-75 Hz
API supportées : DirectX 5.0, OpenGL, GDI
OS supportés : Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 et 5.0
Extensions : décompression , hardware DVD, sortie TV, entrée TV, capture vidéo, vidéoconférence

Rapport de bataille

Après une installation laborieuse, due à la préversion des drivers (voir l'encadré : L'i740 pour qui ?), en route pour les tests... Première gageure : trouver un jeu sympa qui ne soit pas «limité» aux seules cartes 3Dfx. Pas facile... Pourtant, il doit bien y avoir un jeu 3D utilisant Direct3D, non ? Pas GLQuake, en tout cas — c'est clair. En effet, le support d'OpenGL sous Windows 95 est prévu mais pas encore disponible chez Diamond. Bon, prenons un jeu Microsoft (Monster Truck Madness 2, au hasard). Et là, force est de constater qu'il est difficile, a priori, de faire la différence avec une 3Dfx. C'est beau et fluide... Second essai : Tomb Raider II. Alors, comme ça, l'AGP permet d'avoir une quantité de mémoire monstrueuse ? On va donc monter en résolution et choisir tout de suite ce qui fait planter la 3Dfx2 : 1024 x 768 avec toutes les options graphiques.. Et ça marche.... On peut encore monter en résolution sans problème, du moins si le moniteur le supporte ! Pour le coup, on reste soufflé, bien que dépasser le 800 x 600 n'ait pas vraiment de sens, le gain en termes de qualité d'image apparaissant vraiment faible. Pour ce qui est de l'animation, c'est parfait car il n'existe aucune différence notable avec le chipset Voodoo 2. Bigre, un mythe s'écroulerait-il ? Pour en avoir le cœur net, une seule solution : demander l'affichage des fps (frames par seconde ou nombre d'images par seconde) dans un jeu. Prenons Forsaken, une très belle réussite. En 1024 x 768, on atteint 30 fps, ce qui est plutôt bon. En 800 x 600, on oscille entre 30 et 57 fps, ce qui se révèle particulièrement fluide. Et en 640 x 480, on dépasse les 60 fps. Parfait, en somme. Rappelons tout de même que la 3Dfx2 atteignait 70 fps en 800 x 600 et 75 en 640 x 480 !

Reste un souci — de taille — avec les drivers... La carte de Diamond, (la Stealth II G460) nous a été prêtée accompagnée d'une préversion des drivers, sans support OpenGL (pourtant prévu par Intel). Du coup, impossible de voir ce que donne Quake II en mode OpenGL, ni GLQuake, bien sûr. Mais tous les jeux supportant Direct3D que nous avons testés sur cette carte nous ont paru fluides, fin, rapides — bref, tout à fait jouables. Ainsi, il se révèle quasiment impossible de faire une différence entre Incoming utilisant le chipset Voodoo 2 et Incoming sous i740. N'est-ce pas suffisamment probant comme test ? Et pourtant, il semble que l'i740 ait des performances deux fois inférieures à celles d'un chipset Voodoo 2. Cela dit, la Voodoo 2 étant réellement monstrueuse en termes de performance, une carte moins puissante peut se révéler satisfaisante car il y a de la marge entre la panacée et la médiocrité Vous l'aurez donc compris : le Voodoo 2 reste la meilleure solution pour l'accélération 3D haut de gamme, tandis que l'i740 se présente plutôt comme une excellente solution de milieu de gamme.

Yann

« ...le Voodoo 2 reste la meilleure solution pour l'accélération 3D haut de gamme... »



Encore une nouvelle rubrique ! Elle est destinée à tous ceux qui ont du mal à suivre l'actualité des jeux vidéo. Parce qu'ils sont définitivement trop chers ou parce que votre matériel est en retard de quelques années. Les éditeurs, conscients du problème, ont créé des gammes de jeux à bas prix. Ces derniers bénéficient ainsi d'une deuxième jeunesse car ils sont généralement sortis un ou deux ans avant. Mais pour cette première fois, Eidos a bien fait les choses en sortant directement un jeu inédit dans une gamme budget, et pas n'importe lequel : Overseer, le dernier épisode de Tex Murphy. Bon, je l'avoue, ce n'est peut-être pas pour la création de cette rubrique... Mais ça tombe rudement bien quand même !
Sauf cas d'espèce (et c'est alors précisé dans le texte), tous les jeux présentés dans cette page coûtent entre 100 et 150 F.

PETITES BOURSES

Joint Strike Fighter

Eidos

C'est sans doute un des meilleurs simulateurs de vol. Il tourne correctement sur un Pentium 166 et surtout, l'avion y bénéficie d'une excellente modélisation (la meilleure !). Il suffit de voir les reflets du soleil sur le zinc pour s'en convaincre. Les effets de lumière et des missiles sont fantastiques. Un jeu sorti il n'y a pas si longtemps et qui donc n'a pas eu le temps de vieillir...

★★★★★







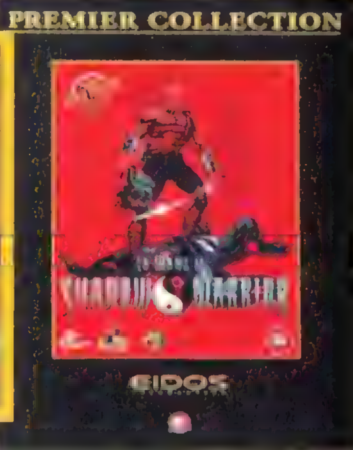
Shadow Warrior

Eidos

Le moteur de Duke Nukem a été décliné à maintes reprises et Shadow Warrior l'utilise (ce jeu l'exploite d'ailleurs à merveille). Il est drôle, assez dur et rempli de subtilités. Il bénéficie aussi d'un patch 3Dfx qui ne le rend pas spécialement plus beau. Si vous supportez encore les Doom-like sous DOS, sans effets de lumière dans tous les sens, c'est le produit qu'il vous faut.

★★★★☆





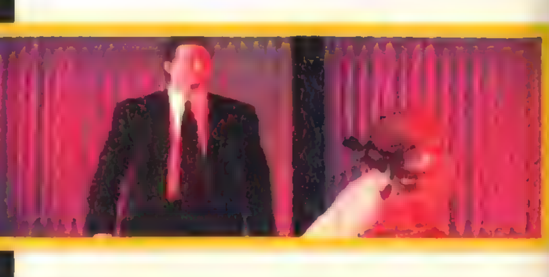
Overseer

Eidos

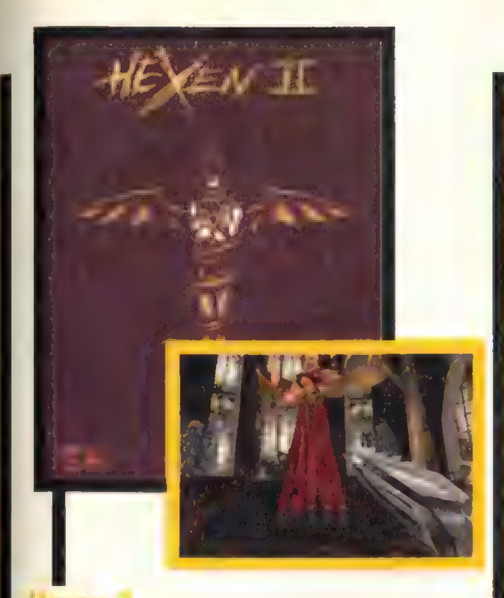
Alors là, attention — ça fait très mal ! Ce jeu n'a pas encore vu le jour dans le commerce et il est récent... Vous connaissez Tex Murphy ? Non ? Vous savez, le détective privé le plus jobard du monde... On a pu le découvrir dans Under a Killing Moon ou encore dans Pandora Directive. Depuis quelques mois déjà, Overseer est sorti aux USA, sur CD-Rom et sur DVD-Rom. C'est un jeu d'une durée de vie exceptionnelle et, de plus, extrêmement drôle. On y constate la puérilité de Tex, on apprend l'histoire de sa vie, avant qu'il ne devienne détective, et les raisons qui l'ont poussé à épouser cette bizarre profession. Seule ombre au tableau : le moteur du jeu paraît assez vieillot. C'est celui des précédents volets et tous les lieux sont très pixélisés. Enfin, ça tourne sur les petites bécanes... Bref, on aurait préféré une version 3Dfx à une version DVD-Rom qui, de toute façon, ne sortira jamais en France. Mais à ce prix-là, c'est vraiment un beau cadeau d'anniversaire (si j'avais dit cadeau de Noël, ça n'aurait été bon pour personne, alors que là...).

Note à prix réduit : ★★★★★









Hexen 2
Ubi Soft

Hexen 2, c'est un mariage entre le jeu de rôles, le jeu d'aventure et le Doom-like, qui gère la 3Dfx (il est donc beau — bien que le graphisme paraisse un peu carré). On a vraiment des missions à accomplir, on passe d'un niveau à l'autre pour accomplir sa quête. Et le personnage progresse dans ses compétences au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu. Seule ombre au tableau : les temps de chargement entre les niveaux, dans lesquels on fait des aller et retour.

Note à prix réduit : ★★★★★

Carmageddon
GT Interactive

Ça va encore faire grincer des dents… Non seulement Carmageddon reste un des jeux les plus violents du marché, mais en plus, il va devenir à la portée de toutes les bourses. Au moment où vous lirez ces lignes, il sera en vente. Voici une course de voitures se déroulant en ville mais dont la finalité n'est pas spécialement d'arriver premier. Il faut faire le plus de points possible — comment ? En écrasant des piétons… Il est possible d'acquérir des bonus en écrabouillant les passants d'une certaine façon ou en les fauchant en groupe. On peut même se faire une équipe de football américain ! Bref, c'est bourré d'humour, c'est fun et je rappellerai une fois de plus que cela relève seulement du domaine vidéoludique, et que si les censeurs de tout poil se mettent à prendre un jeu vidéo pour la réalité, c'est qu'ils sont mûrs pour le cabanon.

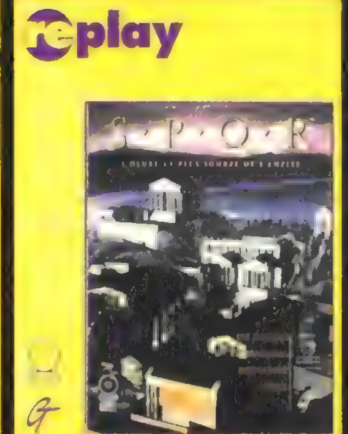
Note à prix réduit : ★★★★★



LES AUTRES SORTIES

SPQR
GT Interactive

Voilà un jeu d'aventure à énigmes, avec une bonne ambiance, se déroulant dans la Rome antique. Ça fait un peu penser à Myst mais c'est tout de même un peu plus fun.



Comanche 3 Gold
Novalogic



C'est plus de la compilation qu'autre chose… En fait, on trouve dans cette boîte le jeu complet Comanche 3, avec son add-on — qui ne se contente pas de proposer de nouvelles missions : il améliore aussi l'intelligence artificielle et permet plus de fantaisies en réseau. Ce titre est disponible aux alentours de 200 F.



Nascar Racing 2
Cendant



Dans n'importe quel jeu de course, on tourne en rond. Mais là, plus qu'ailleurs car la plupart des circuits sont circulaires. Ça se révèle tout de même assez fun puisqu'il y a beaucoup de casse.



Le meilleur de Sierra 2
Voilà une compile sympa et assez hétéroclite, puisqu'on y trouve Lords of the Realm 2 (de la stratégie médiévale), 3D Ultra Pinball (un flipper), Cyclone La Cité des Âmes perdues (de l'aventure), Power Chess (des échecs), Golf (du sport) et Print Artist 4 (programme d'édition personnelle). Et en cadeau, il y a même Indy Car Racing 2 (course). Si je compte bien, cela fait six jeux et un utilitaire pour environ 350 F : une bonne affaire !

Casino Deluxe 2
Cendant

Bon, ça n'est pas très original : voici tout un panel de jeux que l'on peut pratiquer au casino : marelle, ballon prisonnier, roulette russe, chat ! Signalons que Cendant (anciennement Sierra) distribue aussi un autre jeu de Casino, dont le guide n'est autre que Larry Laffer…



Lords of the Realms 2
Cendant

C'est un petit jeu mélangeant gestion et stratégie en temps réel. La partie stratégique n'est pas très intéressante et la partie gestion se révèle un peu trop facile.



NOUVELLE FORMULE



MENSUEL DÈS SEPTEMBRE !

3 MAGAZINES EN 1

- 1 MAGAZINE D'ACTUALITÉ
- 1 MAGAZINE DE SOLUTIONS
- 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM





INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS):

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (139F D'ÉCONOMIE).

EN CADEAU, 2 JEUX



OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU



CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 4 JEUX



ET RETROUVEZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME Kixx DANS LES MAGASINS



Vous pouvez acquérir séparément les jeux de la gamme KIXX au prix de 49 F (+30 F de port) en recommandé.

IL N'EST PAS TROP TARD POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES ET ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PC SOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP:/WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10	DEUS	16	LANDS OF LORE 2	14	STARCRAFT	16
AFTERLIFE	7	DIABLO	10	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	THE 7TH GUEST	4
AGE OF EMPIRES	14	DISCWORLD	5	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	THE CURSE OF MONKEY ISL...	14
ALERTE ROUGE : MISSION TAIGA	12	DISCWORLD 2	9	LEISURE SUIT LARRY 1	5	THE LAST EXPRESS	11
ATLANTIS	11	DRAGON LORE 2	10	LEISURE SUIT LARRY 5	7	THE NEED FOR SPEED 2	11
BAD MOJO	4	DUKE NUKEM 3D	7	LES CHEVALIERS DE BAPH...	7	THE PANDORA DIRECTIVE	12
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6	DUKE NUKEM 3D (1ÈRE PARTIE)	6	LES VISITEURS	16	THE RIPPER	6
BERMUDA SYNDROME	6	DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7	LITTLE BIG ADVENTURE	5	THE SETTLERS 2	6, 7
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	DUNE 2	4	LITTLE BIG ADVENTURE 2	12	THEME HOSPITAL	11
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15	DUNGEON KEEPER	12	MAGIC THE GATHERING	10	TIME WARRIORS	11
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16	EGYPTE	15	MDK	11	TITANIC	12
BUD TUCKER IN DOUB...	16	F1 GRAND PRIX 2	6	MOTO RACER	15	TOMB RAIDER II	14
CARMAGEDDON	12	F1 RACING SIMULATION	15	NORMALITY	5	TOMB RAIDER VERSION LONGUE	16
CHRONICLES OF THE SWORD	6	FABLE	10	OUTLAWS	11	TOTAL ANNIHILATION	14
CIVILIZATION 2	5	FALLOUT	16	POD	10	UNDER A KILLING MOON	5
COMANCHE 3	12	FIFA '98	15	POLICE QUEST SWAT	7	URBAN RUNNER	6
COMMAND & CONQUER	4	FLIGHT UNLIMITED	16	QUAKE	7	VIRTUA FIGHTER	7
CONGO	4	FULL THROTTLE	5	QUAKE 2	15	WING COMMANDER PROPHECY	15
CONSTRUCTOR	15	GABRIEL KNIGHT	6	RAYMAN (1ÈRE PARTIE)	3	WORMS	4
CROISADES	16	HEROES OF MIGHT AND...	12	RAYMAN (2E PARTIE)	4	X-COM APOCALYPSE	12
CRUSADER : NO REM.(1ÈRE PART.)	4	INCA	6	RED BARON 2	16	X-WING VS TIE FIGHTER	11
CRUSADER : NO REM.(2E PARTIE)	5	INCA 2	6	REDNECK RAMPAGE	11	Z	7
CURSE OF ENCHANTIA	5	INTERSTATE 76	12	ROBINSON'S REQUIEM	16	ZORK GRAND INQUISITOR	15
CYBERIA 2	7	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15	SECRET MISSION	5	ZORK NEMESIS	7
CYCLONE	12	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4		
D	4	KING'S QUEST	5	SHERLOCK HOLMES	10		
DAGGERFALL	10	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SPACE QUEST	5		

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire.
Sur Internet : http:/wwwpcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* * 3615 : 1,29 F/mn et 3668 : 2,23 F/mn

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU DEUX JEUX DE LA GAMME KIXX :
❑ CHRONOMASTER ❑ SHELLSHOCK ❑ WITCHHAVEN 2 ❑ BIG RED RACING

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU UN JEU DE LA GAMME KIXX :
❑ CHRONOMASTER ❑ SHELLSHOCK ❑ WITCHHAVEN 2 ❑ BIG RED RACING

❑ OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT
❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contactez : Soumillion Promotion, 02 555 02 22. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 01 41 06 44 46.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs

LES MISES À JOUR

Les développeurs de jeux évoluent dans un monde dominé par l'argent. Ainsi, lorsqu'ils sont en train de peaufiner amoureusement leurs dernières petites merveilles, il y a toujours quelqu'un dans leur dos qui les presse de mettre la chose dans une boîte, pour la vendre le plus rapidement possible. Il n'est donc pas étonnant que certains jeux contiennent des bugs. Heureusement, on trouve sur Internet des mises à jour qui permettent de corriger ces bugs et, parfois, d'apporter des améliorations aux jeux ou le support pour une carte 3D. On vous propose ici une sélection des mises à jour les plus intéressantes, récemment sorties...

FLIGHT UNLIMITED 2

Les fans de ce simulateur de vol sont nombreux et il est assez normal qu'on voie apparaître de nouvelles aventures destinées à renouveler le jeu. Toutefois, ce n'était pas possible avec la version existante. Plusieurs mises à jour plus tard, nous arrivons donc à la version 1.04. En plus de corriger un grand nombre de problèmes, elle améliore les graphismes, essentiellement en matière de décors. Seulement, comme Rome ne s'est pas construite en un jour, on s'aperçoit qu'il y a plusieurs patchs à appliquer avant d'arriver à cette version 1.04 (trois pour être exact). Mais revenons aux nouvelles aventures... Grâce à la version 1.04, il vous est donc possible d'ajouter des aventures inédites et même un nouvel avion, le Fokker DR1.

Vous trouverez ces mises à jour, ainsi que le nouveau zinc et les nouvelles aventures à l'adresse Internet suivante : «http://avsim.bw.ml.org/patches/FlightUnlimited2/». Au même endroit, vous découvrirez un éditeur d'aventures qui se révèle toutefois difficile à maîtriser. Si vous ne disposez pas d'un accès au Net, vous retrouverez tout cela dans le PC Collector n°15.

Voici une autre adresse qui vous permettra de choisir de nouvelles aventures pour le jeu :

«http://www.az.com/~dcowan/fu/fu2.htm».

REDLINE RACER

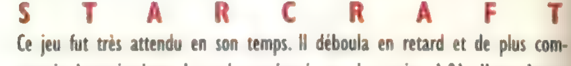
À l'instar de POD, Ubi Soft a mis à disposition, sur son site Web, une nouvelle moto assez amusante. Il s'agit de l'Aidley Serie 3. De plus, au même endroit, on peut trouver une nouvelle équipe (REACTION). Ça se trouve à l'adresse : «http://www.ubisoft.fr/jeux/redline/» ou dans le numéro 15 de PC Collector.

SEGA TOURING CAR

Si vous êtes un des malheureux possesseurs du jeu Sega Touring Car sur PC, vous devez vous en mordre les doigts. Le jeu est lent, il rame — c'est une horreur ! Si vous possédez une carte accélératrice 3D, vous pouvez mettre fin, en partie, à ce calvaire. En effet, Sega a mis à votre disposition une mise à jour Direct3D à l'adresse :

«http://www1.sega.com/support/techsupport/pc/exe/stcc_d3d.exe». Vous pouvez aussi la retrouver dans le PC Collector n°15.





STARCRAFT

Ce jeu fut très attendu en son temps. Il déboula en retard et de plus comportait de petits bugs. Le mal est réparé avec la version 1.01... Vous n'aurez ainsi plus de problèmes lors des collisions des drones et le comportement de vos adversaires dirigés par l'ordinateur sera encore plus efficace. Cette version est disponible à l'adresse :

«http://www.blizzard.com/support/starcraft/index.htm» ou dans le PC Collector n°15.

WING COMMANDER PROPHECY

Si vous disposez d'une carte 3Dfx, vous avez sûrement déjà remarqué quelques petits problèmes. En effet, le jeu avait tendance à planter régulièrement. Un patch est disponible à l'adresse : «http://www.gamesdomain.com/patches/wcp-vood2.html» (ou dans PC Collector n°15) . Il supprime ce problème et permet l'utilisation de cartes 3Dfx 2.

DUNGEON KEEPER

Ce jeu était plutot sympa mais souffrait de quelques problèmes, côté graphisme. En effet, lorsqu'on passait en vue subjective avec les monstres, on ne pouvait pas dire que le rendu était extraordinaire. Bullfrog avait annoncé qu'il sortirait une mise à jour pour tirer parti des cartes accélératrices 3D, mais on ne voyait rien venir. Maintenant que cela nous est complètement sorti de l'esprit, voici la mise à jour tant attendue ! Ne vous attendez pas à ce que le jeu soit plus rapide, vous seriez déçu... En revanche, le rendu graphique apparaît bien plus beau, avec des images bien lissées, agrémentées d'effets lumineux du plus bel effet. Cette mise à jour est disponible dans le numéro 15 de PC Collector, ainsi que chez Bullfrog à l'adresse : «http://www.bullfrog.ea.com/dungeon_keeper/downloads.html». Il est d'ailleurs à noter qu'on peut trouver, au même endroit, un patch similaire pour l'extension du jeu.

TOTAL ANNIHILATION

La toute dernière version de Total Annihilation est disponible. Il s'agit de la version 3.0. Le fichier apparaît assez gros (5 Mo) mais va vous en donner pour votre argent. En effet, il contient toutes les nouvelles unités qui avaient été distribuées sur Internet, ainsi que quatre totalement inédites. Cette mise à jour corrige quelques bugs au passage et ajoute de petites innovations (nouvelles touches...). Vous découvrirez la chose sur Internet, à l'adresse : «http://www.totalannihilation.com/exes.html». Mais comme je l'ai déjà dit, elle est d'un volume considérable. Sinon, vous la trouverez dans le numéro 15 de PC Collector. Sur le même site Internet, vous bénéficierez de tas de petites choses, comme des unités ou des cartes...



CETTE NOUVELLE RUBRIQUE EST CENSÉE VOUS ÉCLAIRER SUR LES ADD-ON. LES ADD-ON APPORTENT EN GÉNÉRAL DE PETITS PLUS À UN JEU QUI S'EST TRÈS BIEN VENDU — PROPOSANT DE NOUVELLES MISSIONS, DE NOUVELLES ARMES OU DES NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES (TOUT DÉPEND DU TYPE DE JEU), CORRIGEANT ÉVENTUELLEMENT QUELQUES BUGS OU AMÉLIORANT QUELQUES PETITES CHOSES PAR-CI, PAR-LÀ. L'ADD-ON DE L'ANNÉE EST SANS DOUTE CELUI DE TOTAL ANNIHILATION, QUI MODIFIE LE JEU DU TOUT AU TOUT.

TOTAL ANNIHILATION : CONTRE-ATTAQUE

Du Core à l'ouvrage !

LES petits gars de chez Cavedog ne sont décidément pas comme les autres. Là où d'aucuns nous auraient sorti un add-on avec deux ou trois unités concoctées à la sauvette et nous permettant de jouer à des missions repompées sur le jeu original, ils nous proposent pas mal d'innovations. Tout d'abord, soixante-quinze unités nouvelles ont vu le jour, parmi lesquelles vous retrouvrerez celles qui avaient été placées sur le site Web de Cavedog. Vous pourrez découvrir notamment des commandeurs-leurres, des véhicules poseurs de mines, des hydravions et bien d'autres choses encore. Deux nouvelles campagnes figurent également au menu et vous risquez d'y passer un bout de temps. En effet, vous allez être très vite surpris par la difficulté du jeu quand, dès le premier quart d'heure de la première mission, votre commandeur vous offrira un avant-goût du Quatorze-Juillet.

On trouve aussi de nouveaux terrains, extrêmement intéressants, comme la ville postapocalyptique où le meilleur moyen de récolter du métal est de «pomper» les bâtiments dévastés et les carcasses de voitures. On peut obtenir jusqu'à dix mille unités de métal d'un seul coup ! Il y a aussi des cartes aux passages infranchissables où la seule façon de gagner consiste à développer considérablement l'aviation.

Contre-Attaque n'est pas vraiment à mettre entre toutes les mains : seuls les durs de durs prendront vraiment du plaisir à y jouer. Et quand vous l'aurez fini (ce qui demandera un certain temps), l'éditeur de cartes, très complet, vous permettra d'exprimer pleinement vos talents de créateur. Seul bémol à ce tableau idyllique, il va falloir racheter de la Ram car les cartes sont tellement immenses que 64 Mo ne seront pas de trop... Cet add-on inclut le dernier patch TA en date, qui vous procure entre autres la possibilité de disposer maintenant, sur le terrain, de deux cent cinquante unités simultanément.

Contre-Attaque est le meilleur add-on que l'on ait jamais vu !

Distributeur : GT Interactive





FF2 AIR DOMINANCE FIGHTER RED SEA OPERATIONS

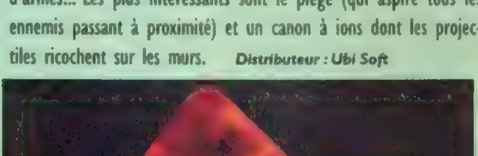
Le meilleur simulateur de vol du moment se retrouve gratifié de nombreuses missions supplémentaires. Comme son nom l'indique, le théâtre des opérations est situé aux alentours de la mer Rouge et représente 2,5 millions de miles carrés. On peut y mener trois campagnes de dix missions chacune.

Distributeur : Infogrammes

QUAKE 2 MISSION PACK

Le premier Quake a bénéficié de deux add-on. Qu'en sera-t-il pour cette suite ? Pour l'instant, les possesseurs de cet add-on bénéficieront de dix-huit niveaux en solo et de sept en Multijoueur, dotés d'environnements originaux. Vous rencontrerez deux types inédits de monstres. Pour leur souhaiter la bienvenue, trois nouveaux types d'armes... Les plus intéressants sont le piège (qui aspire tous les ennemis passant à proximité) et un canon à ions dont les projectiles ricochent sur les murs. ***Distributeur : Ubi Soft***





AGE OF EMPIRES

Vu le succès de ce titre, il était normal de le doter d'un add-on, d'autant que ce type de jeu s'y prête vraiment. On y a droit à quatre nouvelles civilisations, mais surtout à une nouvelle architecture. Elle est d'inspiration romaine et vous découvrirez bien sûr une nouvelle merveille.

WING COMMANDER PROPHECY

Ceci n'est pas vraiment un add-on car il ne sera pas vendu. Gratuit — pas possible ?! Enfin, les différents épisodes seront téléchargeables sur Internet... Il faut commencer par le kit de démarrage (à l'heure qu'il est, nous ne savons pas encore sa taille, qui oscillera entre vingt-cinq et cinquante mégas). Ce kit contient de nouveaux éléments graphiques et audio, des bruitages et une première série de missions. Ensuite, toutes les semaines, une nouvelle mission sera disponible. Chacune d'entre elles se retrouvera enrobée d'un background et d'une histoire. Le scénario bénéficiera donc d'un enrichissement considérable et le tout devrait fonctionner au moment où vous lirez ces lignes. Je vous donne quand même l'adresse du site sur lequel on pourra sans doute le trouver — ça peut servir : http://www.wingcommanderprophecy.com

ADD-ON



curieux l'internaute

INTERNET, TOUT LE MONDE CONNAÎT... MAIS QUAND IL S'AGIT DE CHERCHER UN SITE SYMPA, LES CHOSES SE COMPLIQUENT ET ALTAVISTA NE VOUS INDIQUERA PEUT-ÊTRE PAS CLAIREMENT OÙ SE TROUVENT LES INFOS DONT VOUS AVEZ BESOIN. PC SOLUCES, SI...
VOICI DONC LES SEPT MERVEILLES DU MONDE DU NET...



Tiberian Sun

Voici un site qui va s'étoffer d'ici la fin de l'année : ça vient juste d'ouvrir. Westwood nous fait la totale sur la suite de Command and Conquer, qui oppose les forces du NOD et du GDI. En France, ça s'appellera Le Conflit du Tiberium. C'est encore un peu light mais le site va se remplir. En tout cas, il est beau...

http://www.tiberiansun.com



Le paradis de l'émulation

Vous êtes nostalgique d'une machine ou d'un jeu mais ils n'existent pas sur PC. Qu'importe ! Vous les retrouverez sûrement là. Ce n'est pas un site pirate, donc les conditions d'utilisation de ces fichiers sont très strictes : il faut que vous possédiez l'original(e), que ce soit le jeu ou la machine. Ou que vous l'effaciez au bout de vingt-quatre heures de stockage sur ordinateur. On y trouve des émulateurs, des ROM ou des images disque d'une trentaine de machines, consoles ou ordinateurs. Les images disque se présentent sous la forme d'une sélection. Sauf... pour le logiciel MAME, qui constitue vraiment le top de l'émulation. Il émule pour plus de cinq cent quatre-vingts bornes d'arcade (Commando, Choplifter, Donkey Kong, Zaxxon, Pac Man...) — et ça augmente tous les jours. On trouve toutes les ROM sur ce site. Attention, légalement (je le répète), vous devez posséder la machine de l'époque ou effacer les fichiers téléchargés au bout de vingt-quatre heures. Mais quand on a les cinq cent quatre-vingts machines, quel pied !

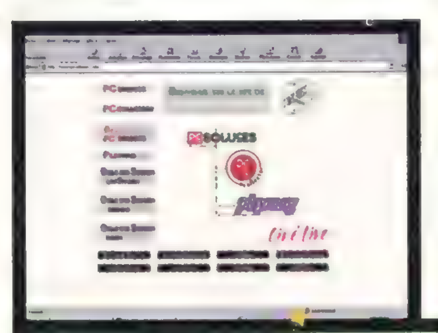
http://www.davesclassics.com



Friends, le site officiel

Si je vous dis Rachel et Ross et que vous me répondez aussitôt Friends, allez directement sur ce site. Vous y trouverez tous les scripts, des photos, des vidéos, des fonds d'écran, des quiz, des sons et même des paroles de chansons de Phoebe et plein, plein d'autres choses...

http://www.friends-cafe.com/



C'est chez nous, ça !

Puisqu'on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, je vous présente le site du journal que vous avez entre les mains. Si vous voulez voir nos gueules d'amour, il vous suffit d'aller dans le trombinoscope. Vous aurez aussi une présentation de toutes nos autres publications : PC Collector, Playmag, le Best of PC Soluces et les Bibles Playstation, Nintendo 64 et Saturn.

http://www.pcsoluces.com



Un site pour tout Age of Empires

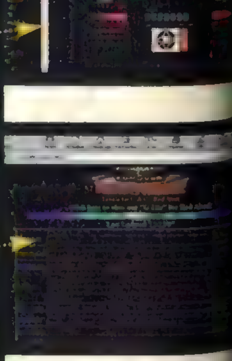
Age of Empires est certes un excellent jeu, mais il lui manquait encore un site pour le rendre parfait. Ici, vous trouverez des liens vers d'autres sites dédiés, des trucs et astuces concernant l'édition de scénarios... Attention, ce n'est pas un site fait par un type perdu au fin fond de l'Arkansas... Age of Heaven constitue vraiment une équipe de pros et leur site est très bien fait.

http://www.gamestats.com

Jedi Knight : la guerre de la Star

Lucas Arts est un éditeur on ne peut plus prestigieux, grâce à tous ses produits dérivés de La guerre des étoiles. Mais leur jeu le plus fabuleux dans le domaine reste sans aucun doute Jedi Knight. Bonne nouvelle, un site totalement dédié à ce jeu est disponible sur le Net ! Vous y trouverez absolument tout ce que vous cherchez à son propos. Incontournable...

http://www.jediknight.net



Des tonnes de niveaux !

Tenez, voici un site de folie... Vous y trouverez en effet des niveaux pour Blood, Civilization II, Descent, Descent II, Doom II, Duke 3D, Quake, Red Alert et Warcraft II. Et pas un ou deux, mais plutôt vingt ou trente à chaque fois ! De quoi redonner vie à vos jeux...

http://www.gfiles.com/levelsira



shopping

12 bonnes raisons de braquer sa grand-mère



Calvin et Hobbes 16
Faites place à Hyperman !

Auteur : Bill Watterson
Éditeur : Éditions Hors Collection
Genre : comic-strip
Prix : environ 60 F

Vous le savez sans doute, Bill Watterson a décidé d'arrêter de créer de nouvelles aventures de Calvin et Hobbes. Heureusement, les lenteurs de la traduction nous permettent de bénéficier d'un nouveau volume (intitulé «Faites place à Hyperman !»). Toujours aussi drôle et attendrissant, Calvin est à découvrir, si ce n'est déjà fait. Les fans de la série retrouveront en tout cas avec plaisir les petites histoires d'un gamin trop imaginatif et de son tigre en peluche...

Hip-hop et Rave e-Jay

Éditeur : Focus Marketing
Prix : entre 200 et 300 F

Créer de la musique quand on n'a aucun talent, ce n'est pas évident... Cependant, l'informatique, on le sait, fait des merveilles. Ainsi, après Magix Music Maker, c'est au tour de la gamme e-jay de nous proposer de créer facilement des morceaux. On retrouve donc un millier d'échantillons sonores qui serviront de matière première et même une platine pour scratcher avec sa souris dans la version hip-hop ! N'oublions pas, cependant, que cette gamme nous offre des merveilles à côté de cela et qu'il ne suffit pas de coller des machins bruitistes bout à bout pour pondre un bon morceau (si tout était aussi simple, les utilisateurs de Photoshop exposeraient au Louvre...).

Imprimante Epson Stylus Photo 700

Constructeur : Epson
Prix : environ 2 000 F

La première réaction que l'on a, c'est de se dire que ce n'est pas possible... La seconde consiste à courir acheter ce produit de rêve ! Du rêve à l'état pur car si cette imprimante couleur est la meilleure du marché, grâce notamment à sa résolution de 1 440 dpi et sa cartouche de cinq couleurs qui permet d'obtenir des tirages d'une qualité photographique (et ce n'est pas seulement une façon de parler !), son prix ne vient pas remettre en cause cette appréciation élogieuse. Franchement, si vous cherchez aujourd'hui et à un prix inconcevable, une imprimante couleur d'une qualité inconcevable il y a seulement un an, n'hésitez plus une seule seconde !



Game Boy Camera

Constructeur : Nintendo

Prix : environ 350 F

Nintendo ne cesse d'innover pour sa console la plus vendue — j'ai nommé la petite Game Boy... Le dernier accessoire en date est pour le moins original puisqu'il s'agit d'un appareil photo ! Pesant cinquante grammes, il permet de prendre des photos, certes de piètre qualité (quatre couleurs et la résolution limitée de la Game Boy), mais surtout de les modifier à volonté... Au programme, on trouve la retouche, le montage, l'intégration de musiques... On peut aussi utiliser les visages dans l'un des trois jeux fournis et même imprimer les photos par le biais du Game Boy Printer (400 F). Vous pouvez aussi mémoriser trente photos et les échanger via le câble Link. Un gadget qui va plaire aux plus petits !

Game Boy Couleur

Constructeur : Nintendo

Prix : environ 500 F

Ça y est, le miracle est arrivé : la mythique Game Boy passe à la couleur ! Elle ressemble à la Game Boy Pocket (taille et poids identiques), propose trois modes (10, 32 et 56 couleurs) et devrait disposer d'une autonomie de dix heures grâce à deux piles. Elle reste compatible avec les jeux Game Boy et la batterie rechargeable. Autant dire que c'est le bonheur absolu, non ?

Internet

Editeur : Simon & Shuster MacMillan

Prix : environ 60 F

Les premiers pas sur Internet sont toujours angoissants et ce livre se propose donc de répondre à vos inquiétudes. Qu'est-ce qu'Internet, que diable sont les fournisseurs d'accès, IRC, les plug-in ? Comment rechercher une information sur le Net ou une personne ? Comment fonctionnent le courrier électronique, la téléphonie via Internet ou la visioconférence ? Comment acheter, vendre ou protéger ses données ? Autant de questions élémentaires qui sont abordées dans ce livre — destiné aux débutants.

Jet Leader 3D Digital

Constructeur : Guillemot

Prix : environ 350 F

Voici le premier joystick de Guillemot, à la fois compatible Windows 95 via DirectInput, DOS en mode CH et Thrustmaster. Il l'est aussi avec toutes les mains, droites ou gauches, petites ou grandes, grâce à un réglage de sa hauteur. Son poids, sa résistance et la matière veloutée qui le recouvre le rendent très ergonomique. On peut également le connecter avec les palonniers CH Pro Pedals et Thrustmaster Elite Rudder. Voilà donc un engin on ne peut plus complet (et très abordable, ce qui ne gâche rien).

Modem Kortex Adaptix

Constructeur : Kortex

Prix : environ 1500 F

Le modem Kortex Adaptix vous permet de surfer sur Internet à 56 kbps, de disposer d'un répondeur vocal, d'un téléphone mains libres et d'une annonce vocale du numéro de l'appelant (service de France Telecom) — ce qui n'est pas nouveau. Ce qui l'est, c'est l'accord passé avec ORA Creative, procurant audit modem la faculté d'annoncer vocalement la durée et le coût de votre connexion ! On peut aussi télécharger ce «compteur Interent SE Kortex» sur le site du constructeur (http://www.kortex.com). Une bonne idée, en somme...



Mother Sarah 6 Déserteurs

Auteurs : Katsuhiro Otomo et Takumi Gayasu

Éditeur : Delcourt

Genre : manga

Prix : environ 80 F

Le sixième volume de la saga créée par Katsuhiro Otomo et son élève Takumi Gayasu est enfin disponible. Rappelons que cette série nous présente les aventures de Sarah, une femme qui a perdu de vue ses enfants au cours d'une guerre opposant deux factions rivales. Dans ce climat instable, Sarah doit apprendre à survivre — et elle y parvient largement ! Mother Sarah est certes un manga, mais un modèle du genre : dessins magnifiques et très dynamiques (dus à Gayasu, un élève d'Otomo), personnages attachants et histoire épique plutôt cruelle, qui font oublier le scénario parfois confus et les dialogues assez basiques !

Le PC : dépannage et mise à niveau

Éditeur : Simon & Shuster MacMillan

Prix : environ 200 F

Le PC est la machine ouverte par excellence... Dès qu'on en a un, on ne peut s'empêcher d'y ajouter des éléments ou d'en remplacer d'autres... Ce livre vous donne donc un aperçu de tous les composants d'un ordinateur, du processeur à la mémoire vive en passant par les supports de stockage, les cartes d'acquisition vidéo ou accélératrices 3D, le clavier, la souris, les appareils photo numériques ou encore les scanners... Vous saurez donc à quoi ils servent, mais aussi comment les installer ! Indispensable aux amateurs de matos qui n'y connaissent pas grand-chose.









Per4Mer Force Feedback

Constructeur : Innelec
Prix : environ 1 700 F

On vous a déjà parlé de ce volant dans un précédent PC Soluces, mais cette fois-ci, c'est la bonne. L'ensemble comprend donc un volant tournant à 280 degrés avec retour de force, et deux pédales en métal, donc robustes. Compatible avec DirectX, il peut donc être utilisé par tous les jeux de course tournant sous Windows 95 (et le retour de force utilise le standard I-Force).

S.O.S. Internet

Éditeur : Marabout
Prix : environ 60 F

Marabout agrandit sa collection de livres de poche avec ce titre dédié à un sujet à la mode : Internet. Ce bouquin a pour ambition de fournir une solution à vos problèmes. On y apprend donc en moins de trois cents pages le jargon technique, comment configurer sa connexion, comment utiliser l'e-mail, comment télécharger des données et ce que sont les IRC et le forums... Tout cela est très clair et présenté sous forme de questions / réponses. Pas de doute, si vous avez un problème avec Internet, ce livre vous aidera sans doute à le résoudre !

Side Winder Freestyle Pro

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 450 F

Microsoft n'innove jamais, hein ? Il ne fait que copier ce que font les autres... Pas si vrai que cela... En tout cas, pas avec le Freestyle ! Ce pad étrange possède en effet un truc en plus : il peut détecter son inclinaison. Dit comme cela, on se demande ce que cela apporte. En fait, on dispose ainsi de deux joysticks en un seul : un pad numérique traditionnel à huit directions et un contrôle analogique. Ce dernier agit comme un manche à balai, ce qui rend par exemple le jeu de motocross de Microsoft nettement plus facile à prendre en main (comme c'est étrange, n'est-ce pas ?). Pour diriger le personnage, il suffit de faire «tourner» le Freestyle comme un tamis de chercheur d'or. Mais seul Bill risque d'en trouver !

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3D isométrique
Système de représentation en deux dimensions qui permet d'afficher des décors en trois dimensions (3D), mais sans les effets de perspective.

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...)

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Alpha Blending
Effet qui permet de gérer les transparences. Cela permet de rendre réalistes la fumée et les vitres teintées, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Anti-aliasing
Anticrénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Bi-linear Filtering
Lissage de la texture par le calcul de la valeur de chaque point en fonction de ses quatre voisins. C'est l'effet de flou que l'on aperçoit sur les textures en gros plan. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénient, dont le fogging.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

DVD-ROM
Nouveau standard de disque optique pour les ordinateurs capables de stocker jusqu'à 17 Go de données.

Ecran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical, permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

Émulateur
Programme permettant de faire tourner des logiciels destinés à d'autres machines. Sur PC, on trouve toutes sortes d'émulateurs : CPC 6128, Mac, Super Nintendo, PlayStation... Tout cela est parfois illégal.

FMV
Full Motion Video. (cf. Scène cinématique).

Fogging
Brouillard. Le fogging est un effet qui limite le clipping dans les jeux, ce qui permet de réduire le nombre d'objets affichés à l'écran sans perdre en réalisme. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu : «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

Gouraud Shading
Cf. Ombrage de Gouraud.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement d'un couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

MHz
Mégahertz. Soit un million de hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de texture affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

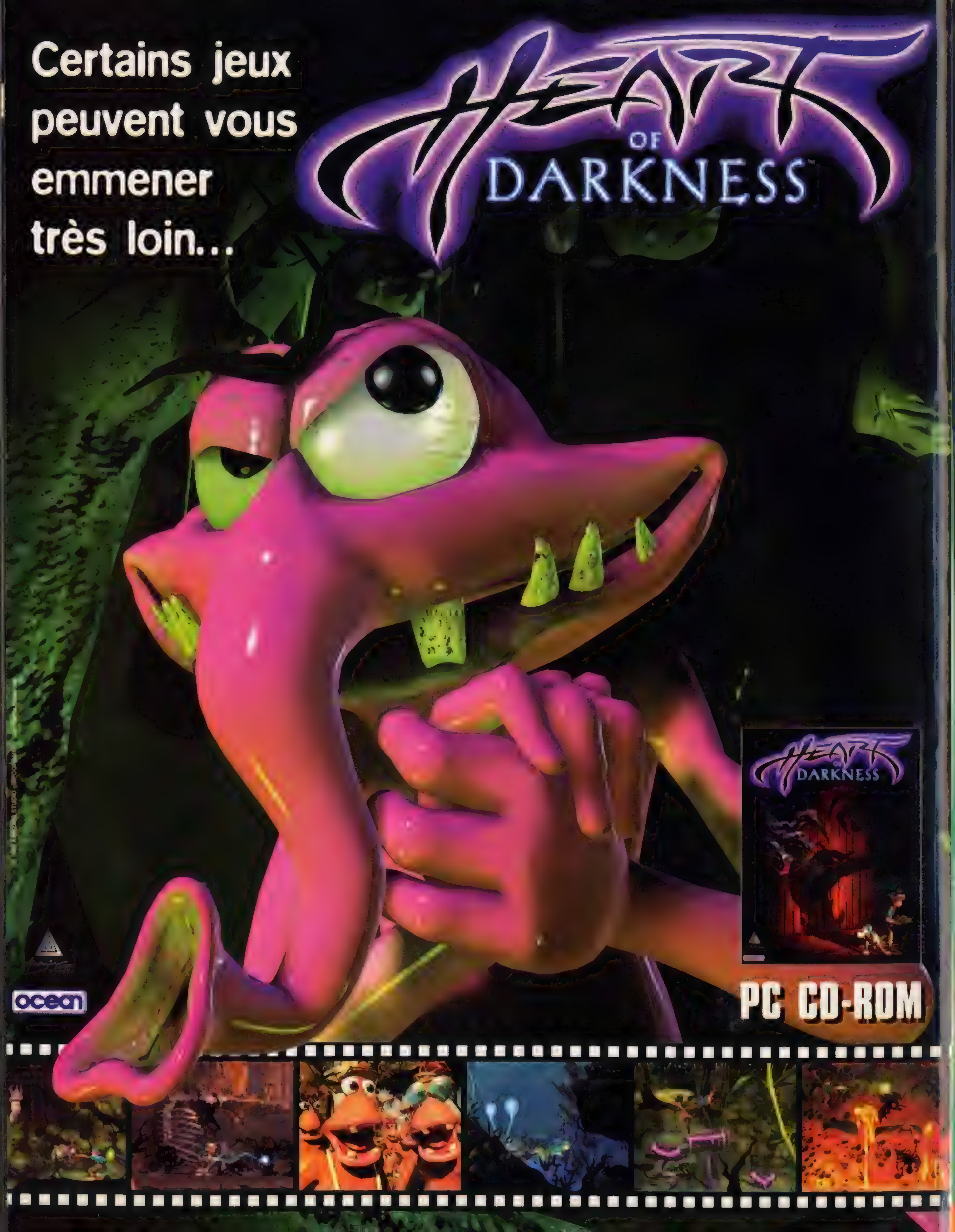
Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela épargne d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Z-Buffering
Calcul de l'affichage des points d'une scène 3D. Lorsque plusieurs points se situent au même endroit de l'écran, seul le plus proche est affiché. On stocke donc chaque point avec sa coordonnée Z dans une zone de la mémoire. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.



Certains jeux peuvent vous emmener très loin...
HEART OF DARKNESS
HEART OF DARKNESS
ocean
PC CD-ROM


PC
MENSUEL NOUVELLE FORMULE
SOLUCES
NOUVEAU
*retrouvez les sauvegardes des solutions sur le CD-ROM !
Tous les codes secrets pour
UNREAL
BATTLEZONE
Toutes les missions et leurs cartes détaillées
COMMANDOS
La meilleure stratégie point par point
84 PAGES DE GUIDES ET DE SOLUTIONS POUR
BATTLEZONE*
BLACK DAHLIA*
COMMANDOS*
FEEBLE FILES*
REDLINE RACER
STARCRAFT
(1ÈRE PARTIE)
UNREAL
exclusif
STARCRAFT
LES CARTES COMPLÈTES DES MISSIONS
SUPPLÉMENT SPÉCIAL À PC SOLUCES N°17 - NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE

JUILLET-AOÛT N°17

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE . STARCRAFT © BLIZZARD ENTERTAINMENT

Prochain n° de PC Soluces le 28 août chez votre marchand de journaux

Dès septembre, **PC Soluces** devient **mensuel**

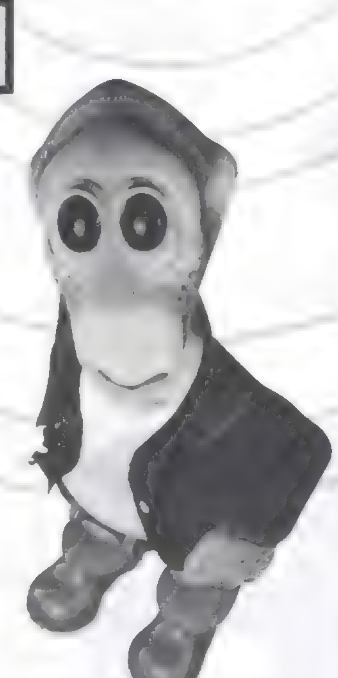


Lorsque ce logo figure dans l'une de nos soluces, c'est que le CD de PC Soluces contient un élément important pour le jeu : sauvegardes, patch... Bref, un truc en plus qui débloquera votre situation !

Retrouvez-nous sur Internet

- *Consultez le sommaire du numéro en kiosques*
- ***Commandez les anciens numéros***
- *Abonnez-vous On-line*
- ***Les dernières news des jeux vidéo***
- *Tous les sites des éditeurs*
- ***Écrivez à la rédaction***

http://www.pcsoluces.com



TRICHE

Comme vous l'aurez sûrement remarqué, ce nouveau numéro de PC SOLUCES comporte un CD-Rom. Il nous a donc paru plus que normal de stocker un tas de choses dessus. Et parmi ces petits fichiers, vous trouverez un dossier consacré à tout ce qui permet de tricher ou de modifier les fichiers d'un jeu. Néanmoins, cela ne constitue pas une panacée et c'est pourquoi notre rubrique est toujours là ! Voici donc une excellente sélection des meilleures astuces et des cheat codes les plus fouillés. Mais allez donc faire un tour sur le CD-Rom, vous y trouverez des choses tout aussi intéressantes...

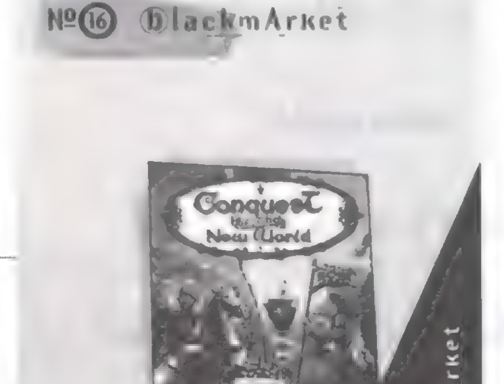
Arioch (ariochld@aol.com).

Retrouvez PC Soluces sur

3615 PC Soluces

08 36 68 84 48

http:/www.Cyberpress-publishing.com



Envoyez vos astuces ! Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Conquest of the New World.

PC Soluces- Triche-Trash,
92-98, bd Victor-Hugo,
92115 Clichy Cedex

Les astuces : mode d'emploi

D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.

Astuces hexadécimales

Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons d'utiliser «HEX WORKSHOP». Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un shareware et de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur. Vous trouverez ce logiciel dans le magazine PC COLLECTOR.



ANDRETTI RACING

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle carrière et à la place de votre surnom, mettez l'un de ceux qui suivent pour obtenir de nouvelles voitures...

CHAO BROS — IndyCar.

PEACEFUL OCEAN — Stock-car.

ARMORED FIST 2

CHEAT CODES (V1.03)

Si vous installez la mise à jour pour faire passer le jeu en version 1.03, vous aurez accès aux cheat codes suivants. Pour les utiliser, il suffit de taper l'un des codes indiqués pendant une partie. Ensuite, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches correspondantes...

OVER — Appuyez et gardez enfoncées «CTRL» et «F12» pour voir toute la carte.

RELO — Appuyez et gardez enfoncées «ALT», «SHIFT» et «R» pour recharger votre armement.

REPA ou REPQ — Appuyez et gardez enfoncées «ALT», «SHIFT» et «D» pour réparer vos dégâts.

INDE — Appuyez et gardez enfoncées «ALT», «SHIFT» et «I» pour être invulnérable !

ARMY MEN

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «ECHAP» pour faire apparaître le menu d'options. Tapez l'un des codes suivants et retournez dans le jeu. Si vous l'avez fait correctement, par l'entremise de la radio, vous saurez que le code a été activé. Les codes sont à entrer en minuscules, la première lettre étant une majuscule...

Aeroballistics — Support aérien.

Plethora — Remet vos munitions au maximum.

Succumb — Vous perdez le scénario en cours.

Triumph — Vous gagnez le scénario en cours.

Omnisicient — Active ou désactive le Fog of War (possibilité de voir toutes les unités, où qu'elles soient sur la carte).

Pyromancer — Active le bouton droit pour des explosions.

Invulnerable — Invulnérabilité du sergent.

Telekinetic — Téléporte le sergent où vous voulez (il faut être en mode Scrolling).

Occultation — Le sergent est invisible pour les ennemis, à moins qu'il tire.

Kahuna — Donne accès aux explosions, à l'invulnérabilité et désactive le Fog of War.

Paralysis - Bloque les ennemis.

COLONIZATION

MODIFICATION

Avec un éditeur de textes, chargez le fichier «NAMES.TXT». À l'intérieur, vous trouverez pratiquement toutes les données concernant les unités et les pères fondateurs. En modifiant quelques données, vous pourrez obtenir des résultats très intéressants et augmenter ou diminuer le prix d'une unité. Le fichier est en grande partie en français, ce qui rend les modifications aisées. Cherchez par exemple «FERMIERS». Le chiffre qui se trouve derrière est le prix d'un fermier. Vous trouverez, au même endroit, le prix des principales unités.

Faites tout de même attention car en modifiant certains nombres, vous risquez de faire planter le jeu. Je vous conseille donc fortement de faire une copie de sauvegarde du fichier «NAMES.TXT» avant d'accomplir des modifications à l'intérieur.

COLONIZATION

CHEAT MODE

Appuyez et gardez enfoncée la touche «ALT». Ensuite, appuyez sur les touches «Z», «I» et «N». De cette manière, un nouveau menu fera son apparition en haut de l'écran «TRICHER». Il vous sera alors possible de créer des unités, de voir toute la carte ainsi que d'autres petites choses utiles pour avancer dans le jeu. En contrepartie, vous serez fiché comme tricheur par le jeu si vous utilisez cette astuce



CARMAGEDDON

CAPTURE D'ÉCRAN

À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur les touches «SHIFT» et «D» en même temps. Cela aura pour effet de sauvegarder une image au format BMP dans le répertoire «DATA» qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.

F22 RAPTOR

CHEAT CODES

Pendant une mission, appuyez sur «T» pour afficher l'écran des messages et tapez l'un des codes suivants...

I'LL BE BACK — Recharge tout l'armement.

IT'S NOT MY FAULT — Remplir la mission.

NEVER TELL ME THE ODDS — Les tirs ne vous affectent plus.

THERE CAN BE ONLY ONE — Vous ne pouvez plus perdre.

WE CAN REBUILD THEM — Répare les dégâts.

DIE BY THE SWORD

PARAMÈTRES DOS

En lançant le jeu, si vous ajoutez le paramètre de commande «-god» lorsque vous démarrez «MAIN.EXE», vous débarquerez dans le jeu en mode GOD.

DARK COLONY

CHEAT CODES

Dans la barre qui sert à recevoir et à envoyer des messages, tapez l'un des codes suivants...

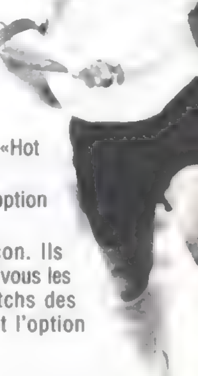
SLAG NET — Permet de voir toute la carte.

WE NEED EQUIPMENT — Donne 10 000 Petra.

FIFA : COUPE DU MONDE 98 (FIFA WORLD CUP '98)

CHEAT CODES

Les cheat codes sont assez difficiles à entrer — vous allez d'ailleurs le constater. D'abord, allez sur l'écran de gestion des joueurs. Vous devriez voir l'option «PERSONNALISER». Sur cet écran, vous pouvez modifier le nom d'un joueur. Justement, mettez l'un des noms de la liste qui se trouve un peu plus loin à la place de celui d'un joueur. Ensuite, cliquez sur l'icône «RETOUR» et répondez que vous voulez vous débarrasser des modifications que vous venez de faire. Ensuite, retournez sur l'écran principal, celui où vous pouvez choisir «MATCH AMICAL», par exemple. Sur cet écran, appuyez sur la touche «ARRET DEFIL». Un autre écran devrait apparaître, avec la liste des cheat codes que vous avez activés. Ainsi, si vous voulez utiliser l'une des options, il faudra cocher le petit carré qui se trouve à côté. Si vous n'avez pas tapé le bon code, l'option correspondante est vide sur l'écran. Pas facile, hein ? Mais le résultat en vaut la chandelle, heureusement. Voici donc la liste des codes que vous pouvez entrer...



Kenny — Flaming Ball. Pour activer le ballon enflammé.

Gabo — Big Head. Pour activer des joueurs aux grosses têtes.

Kyle — Skeleton Players. Pour activer des joueurs rachitiques.

Mr Hat — Crazy Ball. La balle réagit n'importe comment.

Neila — Alien Mode. Le plus drôle car une fois activés, les joueurs sont remplacés par des Petits Gris (des extraterrestres, quoi !).

Powder — Silly Moves. Active le fait que l'ordinateur joue n'importe comment.

Gonzo — Pour le moment, le résultat obtenu en activant l'option «Hot Potato» sur l'écran «CHEAT» est inconnu.

Cartman — Pour le moment, le résultat obtenu en activant l'option «Take a Dive» sur l'écran «CHEAT» est inconnu.

Il existe deux autres codes que l'on entre de la même façon. Ils n'apparaissent toutefois pas dans l'écran «CHEAT», une fois que vous les avez entrés. Ils servent seulement à donner accès aux matchs des anciennes Coupes du monde. Vous y accéderez en utilisant l'option «CLASSIQUES».

Zico — Active les matchs de 1982.

Hurst — Active les matchs de 1966, 1970, 1974 et 1978.

DARK REIGN

MODIFICATIONS

Avec un simple éditeur de textes, il est possible de modifier un grand nombre des paramètres du jeu. Il suffit d'éditer les fichiers «UNIT.TXT» et «BUILD.TXT» qui se trouvent dans le répertoire «\DARK\DEFTXT\», à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.

Dans le fichier «BUILD.TXT», vous trouverez les caractéristiques de tous les bâtiments et de toutes les constructions que l'on trouve dans le jeu. Dans «UNIT.TXT», comme son nom l'indique, il s'agit des unités que l'on peut construire. À l'intérieur, vous trouverez (en anglais) le nom d'une unité ou d'un bâtiment, suivi d'un grand nombre de lignes de paramètres. De cette manière, vous trouverez le prix (ainsi que la vitesse de construction).

Voici une liste (non exhaustive) des paramètres que vous pouvez utiliser...

SetCost (x y) — Il s'agit du paramètre qui correspond à la construction d'une unité ou d'un bâtiment. Le «x» représente le prix à payer et le «y» la vitesse de construction.

SetSell (x y) — Au moment de la revente, le «y» représente le temps que l'action prendra et le «x» les ressources récupérées. Cela ne fonctionne que pour les constructions.

SetStrenght (x) — C'est la force d'une unité.

SetTechLevel (x) — Il s'agit du niveau technologique auquel l'unité et la construction pourront être fabriquées. Si vous mettez «0», vous pourrez les construire, à condition d'avoir les bons bâtiments (bien entendu), même si vous n'avez pas encore développé le bon niveau technologique !

SetHitPoints (x y) — Le «x» représente le nombre de points de vie de la construction. Ne touchez pas au nombre représenté ici par le «y».

AddWeapon (x 1 0) — Le «x» doit être remplacé par le nom d'une des armes suivantes...

AmperAmp	IMPArtilleryShell	Radec
ArtilleryShell	IMPFixedGroundToAirLaser	RailGun
BkLaser	LaserCannon	SeismicWave
Chaff	LaserPistol	SelfDestruct1
CivilianPistol	LaserRifle	Shredder
Contaminator	MechanicRepair	SkirmishGun1
CycloneCannon	MedicHeal	SkirmishGun2
DoubleRailGun	NeutronAss	SniperRifle
FixedGroundToAirLaser	OutriderMissile	SuicideNuke
FixedLaserPlat	PhaseTankCannon	TachyonCannon
FortressCannon	PlasmaCannon	TankHunterGun
GatLaser	PlasmaRifle	TemporalRift
GatPlasma	PolyAcid	TripleRailGun
GroundToAirLaser		

En fait, dans la liste, la plupart des noms désignent des armes mais il existe aussi quelques objets comme le «MedicHeal», qui est une trousse de soins pour les médecins. L'arme utilisée par vos simples soldats de base est le «LaserRifle» ; remplacez donc «LaserRifle» pour les «Raiders» (nom de l'unité de soldats dans le premier camp) par «TripleRailGun». Vous verrez en commençant une nouvelle partie que la puissance de feu de vos hommes est beaucoup plus impressionnante !

Si vous mettez «NoWeapon», l'unité ne transportera rien du tout. Ce qui est assez risqué puisqu'elle ne pourra donc pas vraiment se défendre !

Vous pouvez bien entendu procéder à d'autres modifications sur les fichiers «UNITS.TXT» et «BUILD.TXT». Toutefois, faites attention car il est fort probable qu'en modifiant n'importe quoi, vous fassiez planter le jeu. Donc (au cas où), faites toujours une copie de sauvegarde de ces deux fichiers avant de les modifier !

Les modifications opérées sur ces deux fichiers ne sont prises en compte que si vous commencez une nouvelle partie. Certains changements fonctionneront sur des sauvegardes — mais n'y comptez pas trop !



INTERSTATE 76 : NITRO RIDERS

CHEAT CODES

Pendant une partie, gardez les touches «CTRL» et «SHIFT» enfoncées, puis tapez l'un des codes suivants...

GETDOWN - Toutes les voitures vous attaquent (seulement en mode «TRIP»).

WIGGLEBURGER — Brouille l'écran.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

THIRDNOSTRIL	BLFLAT
FREELANCE	FRFLAT
TEXMGR	FLFLAT
BRFLAT	

GRAND THEFT AUTO

TANK

Avec un simple éditeur de textes, chargez le fichier «MISSION.INI», qui se trouve dans le répertoire «GTADATA» à l'intérieur du répertoire où vous avez sauvegardé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, cherchez le nom de la mission que vous allez accomplir...

LIBERTY CITY 1 — «EASY LIBERTY CITY NEW»

LIBERTY CITY 2 — «MEDIUM LIBERTY CITY NEW»

SAN ANDREAS 1 — «SAN ANDREAS MEDIUM»

SAN ANDREAS 2 — «SAN ANDREAS HARD»

VICE CITY 1 — «VICE IS PAINLESS»

VICE CITY 2 — «VICE IS PAINLESS»

À propos de «VICE CITY», le premier «VICE IS PAINLESS» que vous trouverez dans le fichier correspond à la première mission et le deuxième à la seconde.

Toutes les lignes qui se trouvent en dessous du nom de la mission sont numérotées. Descendez jusqu'à ce que vous arriviez à la ligne qui porte le numéro «294». Il doit y avoir des chiffres et «PLAYER». Une fois que vous avez trouvé la ligne «PLAYER», regardez celle qui se trouve juste au-dessus et qui comporte normalement le mot «PARKED». La ligne «PARKED» désigne la voiture qui est garée non loin de vous (lorsqu'il y en a une). Mettez «37» à la place du nombre qui se trouve juste après «PARKER» et ne modifiez rien d'autre. En chargeant le jeu, vous verrez que le véhicule le plus proche est un bon gros tank. Il est lent mais permet de détruire tous les autres véhicules qui se trouvent sur votre passage !

POWERBOAT RACING

CHEAT CODES

Sur l'écran des mots de passe, tapez l'un de ceux-ci...

EPS — Championnat.

PBR — Slalom.

PDL — Mines.

URN — Catamarans.



DARK REIGN

TOUTES LES MISSIONS

Éditez le fichier «SHELLCFG.H» qui se trouve dans le répertoire «\DARK\SHELL\» à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cherchez la ligne «#define BTN_MISSIONS_COEFFICIENT 150» et mettez à la place «#define BTN_MISSIONS_COEFFICIENT 157». En rechargeant le jeu, lorsque vous irez sur l'écran de jeu pour un joueur, vous verrez un nouveau bouton «CHEAT» dans le coin inférieur gauche. Cliquez dessus et ensuite il vous sera possible d'accéder à toutes les missions, en cliquant cette fois sur l'un des numéros de la roue circulaire.

THEME HOSPITAL

ASTUCE

Pour boucher un trou de souris, placez un distributeur de boissons devant ledit trou, puis déplacez-le sur un autre et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils disparaissent tous.

(ivan121@AOL.com)

INCOMING

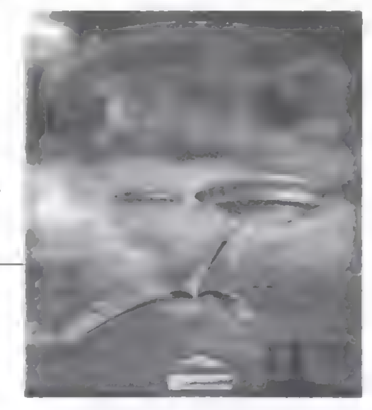
CHEAT MODE

Sur l'écran principal du jeu, tapez «NUMBERONEDACRESTREET» ou «NU?BERONEDQCRESTREET». Si tout se déroule comme prévu, le menu de l'écran principal changera pour laisser apparaître de nouvelles options...

CAMPAGNE ACTION/TACTIQUE/EXTRA — Permet de choisir son niveau, ainsi que des courses cachées.
INVULN — Active ou désactive l'invulnérabilité.
INFINITE LIVES — Active ou désactive les vies infinies.
INFINITE WEAPONS — Active ou désactive les armes infinies.
SMART BOMB — Active ou désactive les tirs téléguidés.
EASY SHOOT — Active ou désactive un mode de visée plus facile.
CHEAT KEYS — Active ou désactive des touches qui vous permettent de changer les modes pendant le jeu.

Voici la liste des touches auxquelles vous avez accès en activant «CHEAT KEYS». Ces touches vous permettent de taper la plupart des cheat codes pendant une partie...

«F2» — Active ou désactive le mode «EASY SHOOT».
«F3» — Active ou désactive l'invulnérabilité.
«F4» — Active ou désactive les vies infinies.
«F5» — Active ou désactive l'armement infini.
«F6» — Tirs téléguidés.
«F7» — Fait quitter la partie en cours.
«F8» — Sauvegarde la position en cours.
«F9» — Vous replace dans la position sauvegardée.
«F10» — Active ou désactive le Frame Wait.
«F11» — Permet de recommencer.



INCOMING

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «SHIFT» et en la gardant enfoncée, tapez l'un des codes suivants...

OLDMACDONALD ou OLD?QCDONQLD — Un niveau bizarre avec des vaches.
FLYMETOTHEMOON ou FLY?ETOTHE?OON — Course sur la Lune.
FLATBROKE ou FLQTBROKE — Désactive le «rendu Gouraud».
GOURAUD ou GOURQUD — Active le «rendu Gouraud».
INVUNERABILITY ou INVUNERQBILITY — Invulnérabilité.
INFINITELIVES — Vies infinies.
INFINITEWEAPONS ou INFINITEZEQPONS — Armement infini.
CHEATKEYS ou CHEQTKEYS — Active les touches listées plus bas.
MASTEROFTHEUNIVERSE ou ?QSTEROFTHEUNIVERSE — Active toutes les touches spéciales du jeu.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

EASYSHOOT ou EQSYSHOOT
SUPERDAISY ou SUPERDQISY
SUPERSHOOT
HAVEALL ou HQVEQLL
WIREWEWAITING ou ZIREZEZQITING
WHATSTHEPOINT ou ZHQTSTHEPOINT
SOLIDASROCK ou SOLIDQSROCK
NOSTRAPLINE ou NOSTRQPLINE
CATWALK ou CQTZQLK
IWEIGHNORMAL ou IZEIGHNOR?QL
FATWALK ou FQTZQLK
TANKSALOT ou TQNKSQLOT

Voici les touches supplémentaires qui sont disponibles grâce à la plupart des cheat codes...

«Z» — Change le mode d'affichage.
«I» ou «D» ou «N» ou «C» — Donne des informations (debug).
«O» — Désactive les textures.
«TAB» — Affiche le nombre d'images par seconde.

MOTORHEAD

CHEAT MODES

Sur l'écran des options, allez sur l'écran «PERSONAL OPTIONS», puis choisissez l'un des noms et l'équipe qui va avec..

Nom : Supercars — Team : Grem — Par la suite, les courses seront vues de dessus.
Nom : Demon — Team : Grem — Votre voiture disposera d'une suspension très développée.
Nom : G-Ride - Team : West — Suspension sauteuse.
Nom : Buzz Aldrin — Team : NASA — Pesanteur faible.
Nom : Ignition — Team : UDS — Vue surélevée par l'arrière.
Nom : Lemmy — Team : Ace — Normal pour un jeu qui porte le nom de MOTORHEAD !

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

Nom : R. Peterson — Team : Swe
Nom : Avenger — Team : Zx
Nom : Ramlosa — Team : H2O

INTERSTATE 76 : NITRO RIDERS

CHEAT CODES

Pendant une partie, gardez les touches «CTRL» et «SHIFT» enfoncées, puis tapez l'un des codes suivants...

GETDOWN - Toutes les voitures vous attaquent (seulement en mode «TRIP»).
WIGGLEBURGER — Brouille l'écran.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

THIRDNOSTRIL
FREELANCE
TEXMGR
BRFLAT
BLFLAT
FRFLAT
FLFLAT



QUAKE 2

IMAGES CACHÉES

Au dernier niveau, après avoir éliminé le boss et quand on vous dit que vous devez trouver une capsule de sauvetage (Escape Pod), appuyez sur un ou deux des boutons qui se trouvent de nouveau sur le sol et redescendez dans la salle principale du boss. Vous verrez une fissure sur l'un des murs, alors qu'elle n'y était pas auparavant. Explosez le mur : vous devriez trouver une pièce où sont cachées les photos des programmeurs, ainsi que d'autres petites choses.

DIABLO : HELLFIRE

TRANSFERT DU PERSONNAGE

Vous avez sûrement remarqué qu'une fois HELLFIRE installé, vos personnages de DIABLO sont alors inaccessibles dans l'extension. Dommage... Toutefois, ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu («DIABLO») et vous devriez voir un fichier «SINGLE_*.SV». Il s'agit de votre fichier de sauvegarde. Ensuite, copiez le fichier à l'intérieur du répertoire où vous avez installé «HELLFIRE». Une fois que c'est fait, changez le nom «SINGLE_*.SV» en «SINGLE_*.HSV». Mais faites attention, car si vous essayez, par exemple, de renommer un fichier «SINGLE_0.SV» en «SINGLE_0.HSV» alors qu'un fichier portant ce nom existe déjà, cela ne fonctionnera pas. Ajoutez donc 1 au nombre et, en ce qui concerne notre exemple, modifiez le fichier en «SINGLE_1.HSV». Ainsi, il sera possible de récupérer votre personnage. Néanmoins, il reste un problème... En faisant cela, vous récupérerez votre personnage et l'argent dont il dispose, mais pas ses objets magiques. Donc, pensez à revendre les objets avant de faire passer votre personnage de «DIABLO» à «HELLFIRE».

Mathieu ROTH (Tamieu@aol.com)

FIGHTING FORCE

ASTUCE

Si vous voulez bénéficier d'une arme au début de chaque niveau, il faut courir rapidement jusqu'à la porte quand elle s'ouvre, au moment où votre score est en train d'être comptabilisé. En fonction de la vitesse à laquelle vous irez, vous obtiendrez une arme.



THE REAP

CODES

Voici des codes à entrer sur l'écran des mots de passe...

Niveau 2 : QBKCBEDB
Niveau 3 : CCLCBUDC
Niveau 4 : 5CMCB4FSB
Commencer avec le lance-flammes : DIESHEEPDIE
Énergie infinie : ABSOLUTENOT
Vies infinies : SDIVINORUM
Ennemis plus puissants : TOUGHGUY

MADDEN 97

NOUVELLES EQUIPES

À l'écran où sont inscrits vos records, tapez l'un des codes suivants pour faire apparaître une nouvelle équipe...

HISCORE
TIBURON

SPACE JAM

PARAMÈTRES DE COMMANDES

Lorsque vous lancez le jeu, ajoutez les paramètres de commandes suivants...

little_monstars — Diminue la taille des monstres.
little_toons — Diminue la taille de l'équipe.
big_monstars — Augmente la taille des monstres.
big_toons — Augmente la taille de l'équipe.
alwaysmakeshot — Toujours réussir le tir.
alwaysdunk — Tous les tirs sont des dunks.
fastgame — Le jeu est plus rapide.
turbofly — Lorsque vous sautez, appuyez sur Turbo.
endlessturbo — Turbo infini.
fadeaways — Permet de sauter dans la direction où vous allez.
noinbounds — Permet de ne jamais avoir de problème de rebond.
noshotclock — Désactive le compteur pour les tirs.
superpush — Les bousculades sont plus musclées.
superjump — Les sauts sont plus puissants.

Mais vous pouvez aussi essayer les paramètres suivants...

noai
kanopef

Donc, si vous voulez obtenir de petits monstres et faire grandir les membres de votre équipe, il faut lancer le jeu en faisant «SJ little_monstars bi_toons».

SHADOWMASTER

CHEAT CODES

Dans le menu principal du jeu, appuyez sur les touches «F2» et «F3» en même temps. Vous devriez voir apparaître «CHEATS ON» dans le coin supérieur gauche de l'écran. Ensuite, à tout moment dans le jeu, appuyez sur «+» et «BACKSPACE» en même temps pour afficher un écran où vous pourrez entrer l'un des codes suivants... Les touches «+» et «BACKSPACE» se trouvent l'une à côté de l'autre, au-dessus de la touche «ENTREE».

NODRAW — Active ou désactive l'affichage à l'écran.
NOCD — Désactive l'utilisation du CD pendant une partie.
SHADE OF PALE — Appuyez sur «F8» pour activer ou désactiver les décors.
TURBO — Mode Turbo.
EVERY LEVEL SAVE — Permet de faire une sauvegarde après chaque niveau.
ALLOW SINGLE — Permet de jouer seul dans les niveaux Multijoueur.
PAPARAZZI — Appuyez sur la touche «INSERT» et vous ferez une capture de l'écran, qui sera sauvegardée dans le répertoire «C:\TEMP\PIX\» sur votre disque dur.
THE WHOLE OF CREATION — Active tous les cheat codes.
SCOUSER — Ajoute le choix du niveau dans le menu principal et active les touches suivantes pendant le jeu...

«F11» — Active ou désactive les munitions infinies.
«F12» — Active ou désactive l'énergie infinie.
«SHIFT» et «F9» — Fait passer au niveau suivant.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

JUKEBOX
TESTLEVEL
HIDDENLEVEL
GEEK MODE
ALWAYS READY
FULL STEAM AHEAD



THEME HOSPITAL

VOS PROPRES MUSIQUES

Copiez un fichier au format MIDI dans le répertoire «SOUND\MIDI» qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Lancez le fichier «HOSPMIDI.BAT», avec le nom du fichier MIDI mais sans l'extension. L'utilitaire recopiera votre fichier sous une autre extension et vous pourrez l'écouter avec le juke-box de THEME HOSPITAL ! Par exemple, si vous voulez utiliser le fichier musical MIDI qui porte le nom «ARIOCH.MID», copiez ce fichier dans le répertoire «SOUND\MIDI» et, sous DOS ou dans une session DOS, tapez «HOSPMIDI ARIOCH» dans le répertoire où se trouvent les fichiers. Lorsque vous rechargerez le jeu, le morceau «ARIOCH» apparaîtra dans le juke-box.

(ivan121@AOL.com)

EAST FRONT

EXPLOITATION D'UN BUG

Lorsque vous êtes plongé dans une partie et que c'est l'ordinateur qui est en train de jouer, appuyez sur «M» pour obtenir le menu de sauvegarde. Lorsque vous y êtes, sauvegardez la partie en cours. Ensuite, sortez du jeu en fermant l'application («ALT», «CTRL» et «DEL»). Chargez de nouveau le jeu et vous pourrez jouer à la place de l'ordinateur pour le tour en cours !

Comme avec tous les bugs, si vous possédez une version du jeu qui l'a corrigé, cela risque de ne pas fonctionner !

THE DIG

MUSCULATURE

Pendant le jeu, lorsque vous incarnez Boston, appuyez sur les touches «CTRL» et «B» en même temps. Boston devrait alors actionner ses biceps ! Si vous faites la même chose près de Maggie, celle-ci fera des commentaires.

BIRTHRIGHT : THE GORGON'S ALLIANCE

CHEAT CODE

Appuyez sur la touche «F3». Ensuite, tapez «SYNADV» ou «SYNQDV» en majuscules. De cette manière, vous pourrez accéder à toutes les quêtes du jeu.

MONSTER TRUCK MADNESS

LES TOILETTES

Empruntez le circuit «CRAZY EIGHT». Dès que la course démarre, allez en marche arrière vers les stands. Vous devriez voir des toilettes. Il s'agit exactement de petites baraques, dont l'une est d'un orange assez joli. Percutez-les et vous devriez entendre quelqu'un s'écrier : «HEY, I'M STILL IN HERE!»

LORDS OF MAGIC

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur «CTRL» et «`*» en même temps. La touche «*» se trouve à gauche de «ENTREE» et au-dessus de «SHIFT». Cela a pour effet de faire apparaître un écran spécial où vous allez pouvoir entrer l'un des codes suivants...

JACKPOT — Donne 200 en or, cristaux et ales.
MARATHON — Donne 1 000 points de mouvement à l'équipe sélectionnée.
PUFF — Fournit un dragon.
HOCUSPOCUS — Donne 1 000 en mana à l'équipe sélectionnée, ainsi que l'accès à tous les sorts.

DEADLOCK 2

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches «CTRL» et «F12» en même temps. Ensuite, tapez l'un des codes qui vont suivre. Toutefois, il faut préciser que ces cheat codes ne fonctionnent pas dans le mode Campagne du jeu...

PILE IT ON — Vous donne plus de ressources.
Q40 — Toutes les recherches.
GREEBLIE — Termine la recherche en cours.
WALL2WALL — Population maximum.
LEO — Permet de voir les ressources et les unités militaires dans les camps adverses.
BIGBRO — Permet de voir les territoires ennemis.
CHARISMA — Permet de s'allier avec les autres factions dirigées par l'ordinateur.
S-MART — Skirineen apparaît immédiatement.
SQUISH — Vous gagnez le scénario en cours.

FALLOUT

EXPLOITATION D'UN BUG

Allez au Sanctuaire et parlez à Zimmerman. Il vous demandera de tuer le leader des Écorcheurs. Rendez-vous donc au centre-ville, afin de discuter avec celui-ci. Il vous donnera un holodisque qui le disculpe du meurtre du fils du maire. Retournez voir Zimmerman pour lui donner le disque. Éliminez tous les régulateurs qui se trouveront là. Retournez ensuite voir le leader des Écorcheurs et il vous proposera un cadeau quelconque. Refusez et vous obtiendrez plus que ce qu'il vous aurait donné si vous aviez accepté tout de suite. L'amusant, c'est qu'il est possible d'agir ainsi plusieurs fois de suite — et donc d'accumuler ces petites offrandes ! Il s'agit d'un bug et il a donc peut-être été corrigé dans certaines versions du jeu...

Stéphane ALLARD
(sallard@cybercable.tm.fr)



BATTLESPIRE

ASTUCE

Faites comme si vous vouliez créer un nouveau personnage... Achetez toutes les potions disponibles et dépensez les points restants comme vous le voulez. Ensuite, sauvegardez le type du personnage et retournez au menu principal. Procédez encore comme si vous vouliez créer un nouveau personnage et chargez la nouvelle classe (que vous avez précédemment sauvegardée). Allez sur l'écran où se trouve l'équipement et vous verrez que le prix en nombre de points des potions a très largement augmenté ! Supprimez la sélection de toutes les potions et vous obtiendrez un très grand nombre de points. Faites de nouveau la même manipulation, en reprenant toutes les potions qui sont beaucoup moins chères quand vous les achetez. Sauvegardez le type du personnage et recommencez. De cette manière, il est possible d'obtenir tout ce que l'on veut pour un type de personnage !

MOTORHEAD

CAPTURE D'ÉCRAN

Pendant une partie, si vous appuyez sur la touche «F12», vous sauvegarderez une image au format TGA sur votre disque dur, dans le répertoire où vous avez installé le jeu.

HOLIDAY ISLAND

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez en même temps sur les touches «SHIFT», «CTRL», «ALT» et «G». De cette manière, vous n'aurez plus de problèmes d'argent !

STREETS OF SIM CITY

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches «CTRL», «ALT» et «X». Une fenêtre apparaîtra et vous pourrez entrer les codes qui suivent, en minuscules, à l'intérieur de cette fenêtre. Toutefois, il faut préciser que cela ne fonctionne que si vous jouez avec l'option «CHOIX DE JEUX». Dans tous les autres modes, il semble que cela n'ait aucun effet...

cruise control — Active le Cruise Control.
im back — Répare tous les dégâts.
lock and load — Redonne des munitions.
mr fabulous — Invulnérabilité.
jupiter — La gravité est celle de Jupiter.
earth — La gravité est celle de la Terre (gravité normale).
mars — La gravité est celle de Mars.
moon — La gravité est celle de la Lune.
sampo — Votre compte est à 999 999 dollars.
beefcake beefcake — Donne toutes les options pour la voiture, ainsi que les armes.
cow frags — Ajoute le nombre de vaches que vous avez percutées aux informations du scénario lorsque vous appuyez sur «F3».

JAZZ JACKRABBIT 2

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

JJGOD — Mode GOD.
JJINV — Mode GOD.
JJGUNS — Donne toutes les armes.
JJAMMO — Donne des munitions.
JJK — Vous tue instantanément.
JJSHIELD — Donne le bouclier.
JJNEXT — Permet de passer au niveau suivant.
JJCOINS — Donne des pièces.
JJGEMS — Donne des gemmes.
JJENDING — Vous met sur le menu principal du jeu.
JJQ — Fait sortir du jeu.
JJMORPH — Change votre apparence (à taper plusieurs fois).

Mais vous pouvez aussi taper l'un des codes suivants...

JJBIRD	JJCOLOR	JJNOWALL	JJD
JJLIGHT	JJT	JJKILL	JJPOWER
JJRUSH	JJFIRE	JJCPU	

EXCALIBUR 2555 AD

CHEAT MODE

Dans la version Windows 95 du jeu, pendant une partie, mettez la Pause en appuyant sur «ECHAP». Appuyez sur la touche «F12» et gardez-la enfoncée. Faites les manipulations qui vont suivre, toujours en gardant «F12» enfoncée. Une fois que c'est fait, retirez la Pause et vous devriez voir un message qui vous avertit que cela a bien fonctionné !

Déverrouille toutes les portes : HAUT, HAUT, DROITE, DROITE, HAUT, HAUT, HAUT et HAUT.
Énergie au maximum : HAUT, HAUT, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE et GAUCHE.
Puissance de l'épée au maximum : HAUT, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, GAUCHE et GAUCHE.
Permet de passer au niveau suivant : GAUCHE, DROITE, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, HAUT et HAUT.

Nos ordinateurs possèdent un système d'exploitation. Parfois, il réagit étrangement et on ne sait pas vraiment pourquoi... D'autres fois, on s'énerve en faisant un grand nombre de manipulations alors qu'une simple combinaison de touches pourrait nous simplifier la vie. Il n'y a pas que les jeux dans la vie et c'est pourquoi nous ouvrons cette rubrique ! Nous allons tout faire pour vous apprendre des trucs simples et faire de votre vie informatique un petit paradis. Ce mois-ci, on commence très cool, avec des trucs simples mais parfois très utiles. En revanche, si vous êtes un dieu de l'informatique, passez votre chemin : vous n'êtes pas dans la bonne rubrique !

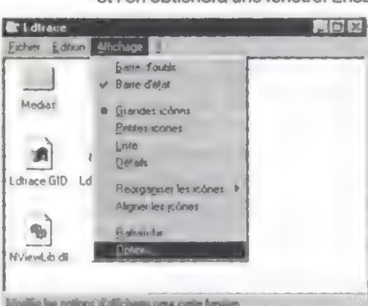
N'hésitez pas à nous poser des questions sur les choses qui vous posent des problèmes. Un Windows 95 qui fait des siennes ? Une installation de matériels divers ? On ne garantit pas qu'on donnera toutes les réponses, mais on fera tout pour ! De toute façon, si on n'arrive pas à vous aider, il n'y aura pas grand recours... Un p'tit coup de fil à Bill Gates ? Un prêtre pour exorciser le disque dur ? Allez savoir...

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

système D

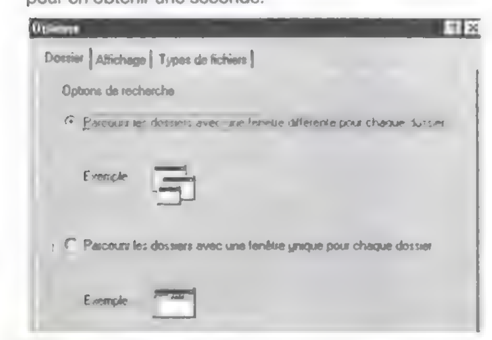
UNE OU PLUSIEURS FENÊTRES ?

Imaginons que l'on veuille ouvrir la fenêtre du répertoire qui se trouve au chemin «C:\Program Files\Accessoires\». En temps normal, on va double-cliquer sur «Poste De Travail» et l'on obtiendra une fenêtre. Ensuite, on double-cliquera sur «(C:)» et l'on aura une nouvelle fenêtre. Et ainsi de suite jusqu'à «Accessoires». Le problème, c'est qu'en procédant ainsi, on se retrouve avec quatre fenêtres ouvertes, à moins de fermer au fur et à mesure celles qui ne vous intéressent pas. La situation se révèle gênante la plupart du temps. Voici une solution...



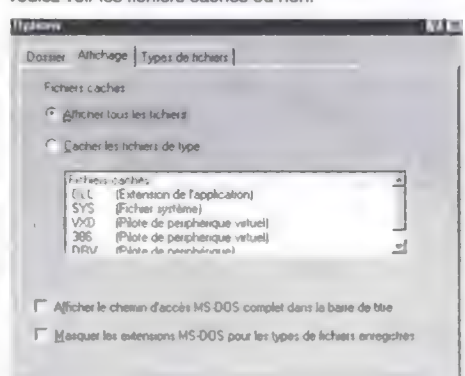
Ouvrez une fenêtre d'un répertoire quelconque et sélectionnez le menu «Affichage», puis cliquez sur «Options». Sur l'écran, il vous est possible de sélectionner «Parcourir les dossiers avec une fenêtre différente pour chaque dossier» ou «Parcourir les dossiers avec une fenêtre unique pour chaque dossier».

Dans le premier cas, il s'agit du système par défaut. À chaque fois que vous ouvrez un répertoire, une nouvelle fenêtre apparaît sur le bureau. Dans le second cas, si vous ouvrez un répertoire à l'intérieur d'une fenêtre existante, cela se fera dans la même fenêtre. Dans l'exemple que je vous ai donné au tout début, on obtiendrait donc une seule fenêtre du début à la fin et vous n'auriez donc pas à fermer au fur et à mesure celles dont vous n'avez pas besoin. Au cas où vous voudriez bénéficier de deux fenêtres, il suffit de double-cliquer sur «Poste De Travail» pour en obtenir une seconde.



VOIR LES FICHIERS CACHÉS

Sur vos disques durs, il existe des fichiers invisibles. On les appelle fichiers cachés. Pour les voir, il faut déjà le dire à Windows 95, puisque celui-ci les dissimule par défaut. Ouvrez une fenêtre d'un répertoire quelconque, sélectionnez le menu «Affichage» et cliquez sur «Options». Sur le nouvel écran, cliquez sur «Affichage». Là, vous avez le choix entre «Cacher les fichiers de type» et «Afficher tous les fichiers». À partir de là, c'est à vous de savoir si vous voulez voir les fichiers cachés ou non.



ATTRIBUTS DE FICHIER

Chaque fichier a des attributs. En quelque sorte, ce sont les options qui le caractérisent. Tout d'abord, nous allons choisir un fichier et cliquer dessus avec le bouton de droite. Sur le menu qui apparaît, cliquez sur «Propriétés». L'écran qui apparaît vous donne des informations sur le fichier. Vous pouvez connaître sa taille, sa date de création, celle où vous l'avez modifié ou utilisé pour la dernière fois. Mais ce qui nous intéresse, ce sont les quatre attributs...

Lecture Seule — Si cette case est cochée, le fichier peut être seulement lu et il est donc impossible de le modifier.

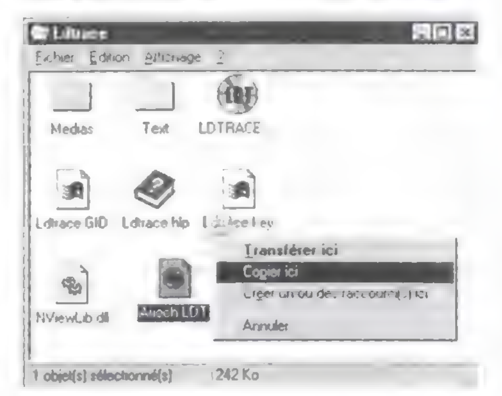
Fichier caché — Normalement, le fichier n'apparaît pas.

Archive — Certains logiciels se servent de cet attribut pour savoir si le fichier doit être archivé (sauvegardé) ou non.

Fichier système — Cet attribut sert seulement pour certains fichiers de Windows 95 et vous n'avez pas à y toucher. Dans la plupart des cas, vous ne le pourrez pas, de toute façon ! Toucher aux attributs d'un fichier est important puisque cela vous permet de rendre un fichier visible ou de le modifier, alors que normalement ce ne serait pas possible.

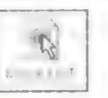
CHOISIR DE COPIER, DE DÉPLACER OU DE FAIRE UN RACCOURCI

Copier un fichier d'un endroit vers un autre sur le même disque dur pose un petit problème en temps normal. Heureusement, la solution existe... Au lieu de faire la manipulation du fichier comme d'habitude avec le bouton gauche, faites la même chose mais avec le bouton droit. Une fenêtre fera son apparition au moment où vous relâcherez le fichier.



Sur cette fenêtre, on vous donne le choix entre «Créer un ou des raccourci(s) ici», «Transférer ici» et «Copier ici». À vous de cliquer sur l'option que vous préférez. «Transférer ici» permet donc de déplacer le fichier.

Pour aller plus vite, il existe une autre méthode. Il faut appuyer sur une touche et la garder enfoncée pendant le trajet du fichier. Voici les touches...



«SHIFT» — Pour déplacer un fichier.



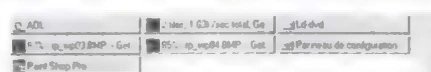
«CTRL» — Pour copier un fichier. Un petit «+» apparaît dans le coin inférieur droit de l'icône.



«SHIFT» et «CTRL» — Pour créer un raccourci. Une petite flèche apparaît dans le coin inférieur droit de l'icône.

DIMINUER TOUTES LES FENÊTRES

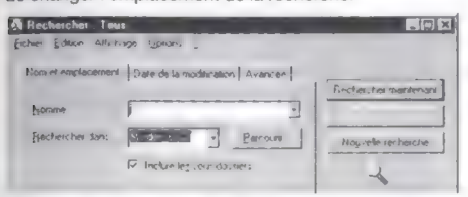
Mon écran est rempli de dizaines de fenêtres qui m'empêchent d'en ouvrir une nouvelle, dont j'ai particulièrement besoin. On pourrait croire qu'il serait simple de fermer les fenêtres qui vous gênent. Oui, mais il est possible que vous en ayez l'utilité un peu après... Dans ce cas, allez sur la barre de tâches et mettez le curseur à un endroit où il n'y a rien dessus. Cliquez avec le bouton droit de la souris et cliquez encore sur «Réduire toutes les fenêtres». Automatiquement, toutes celles qui figurent dans votre bureau sont réduites. Par «réduites», on veut dire qu'elles disparaîtront du bureau mais seront toujours actives dans la barre de tâches. Il sera donc possible d'en rappeler une rapidement, en cliquant sur le rectangle ad hoc de ladite barre. De toute façon, ensuite, une fois que vous avez réduit des fenêtres, vous pouvez les faire toutes réapparaître en procédant de la même façon, mais en cliquant cette fois sur «Annuler Tout réduire».



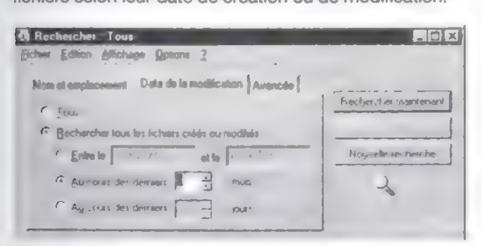
TROUVER UN FICHIER

Pour trouver un fichier, il faut avoir sélectionné une fenêtre. Appuyez simplement sur la touche «F3» et une nouvelle fenêtre va apparaître. Dans cette dernière se trouve un panneau comportant trois onglets : «Nom et emplacement», «Date de la modification» et «Avancée».

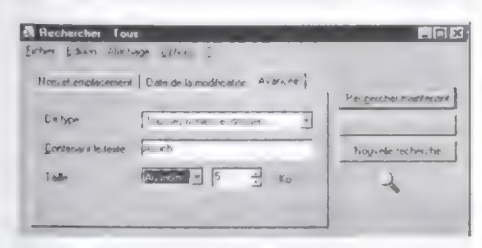
L'écran «Nom et emplacement» sera celui qui vous servira le plus. Sur cet écran, vous pouvez indiquer le nom du fichier que vous recherchez en le mettant dans la petite boîte qui se trouve à droite de «Nommé :». Ensuite, il suffit simplement de cliquer sur le bouton «Rechercher maintenant». La recherche se fera dans le répertoire de la fenêtre que vous avez sélectionnée et tous les sous-répertoires (si vous avez coché «Inclure les sous-dossiers», qui se trouve à l'intérieur). Les fichiers trouvés seront affichés en bas de l'écran avec diverses informations (taille, type...) et bien entendu l'endroit où ils se trouvent.
En modifiant la boîte «Rechercher dans :», il est possible de changer l'emplacement de la recherche.



L'écran «Date de la modification» permet de trouver des fichiers selon leur date de création ou de modification.



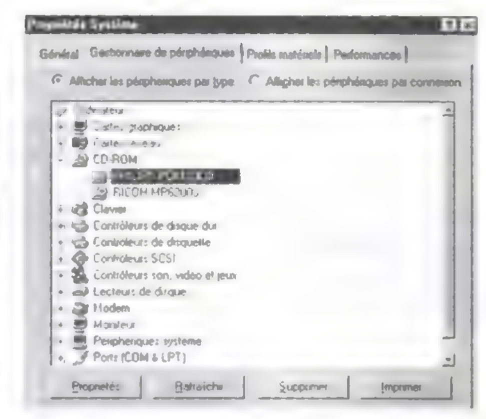
L'écran «Avancée» comporte des options de recherche un peu particulières. Ainsi, avec «De type :» vous pourrez choisir le type de fichiers selon son extension. Mais cela fonctionne seulement avec les types de fichiers que Windows 95 reconnaît. Ensuite, il y a «Taille :», qui permet de chercher un fichier d'une taille définie en kilo-octets (Ko), que ce soit supérieur ou inférieur en fonction de ce que vous aurez déterminé. Pour conclure, il existe «Contenant le texte :», qui est l'option la plus intéressante, puisqu'elle permet de faire une recherche à l'intérieur de chaque fichier spécifié, pour y trouver un morceau de texte. Par exemple, on peut essayer de trouver le mot «Arioch» dans tous les fichiers du disque dur C: ; mais je dois vous avertir que ce type de recherche peut se révéler très long. Si vous voulez trouver un mot ou un morceau de texte, le mieux est de choisir seulement les fichiers de type texte et de réduire ainsi votre aire de recherche. Les écrans de



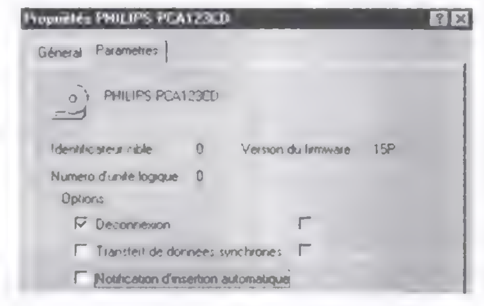
ces trois onglets comportent donc des possibilités de recherches très différentes. Faites tout de même attention car le tout fonctionne ensemble. Ainsi, il est possible de rechercher un fichier qui porte le nom «Texte.txt», créé ou modifié dans les trois derniers mois, faisant au moins cinq kilo-octets et contenant le mot «Arioch».
Après plusieurs utilisations, vous remarquerez que l'on fait la recherche dans le répertoire sélectionné lorsqu'on appuie sur la touche «F3». C'est bien mais à la limite, il serait plus logique de faire une recherche sur un disque dur directement et de ne pas devoir changer chaque fois à la main. Voici un bon plan pour avoir accès directement à une recherche sur l'intégralité d'un disque dur.
Ouvrez la fenêtre de votre disque dur C:, appuyez sur «F3» et allez dans le menu «Fichier». Cliquez sur «Enregistrer la recherche». Regardez sur le bureau et une icône apparaîtra, qui portera le nom «Tous.fnd». Renommez cette icône en «Recherche C.fnd». Ensuite, à chaque fois que vous voudrez faire une recherche sur le disque dur C:, double-cliquez simplement sur l'icône «Recherche C.fnd» qui se trouve sur votre bureau. Il est possible de faire la même chose si vous possédez d'autres disques durs. Dans ce cas, il suffit de faire toute l'opération sur un autre disque dur.

DÉSACTIVER L'EXÉCUTION AUTOMATIQUE

Je ne sais pas ce qu'il en est pour vous, mais l'exécution automatique d'un CD-Rom, lorsque vous l'insérez dans le lecteur, m'a toujours énervé au plus haut point avec Windows 95. Heureusement, il existe deux moyens de désactiver la chose...
La méthode temporaire consiste à appuyer sur la touche «SHIFT» et à la garder enfoncée lorsque vous insérez le CD-Rom dans votre lecteur, jusqu'à ce que Windows 95 l'ait lu. L'intérêt de cette méthode réside dans le fait que vous pouvez choisir d'utiliser l'exécution automatique en permanence, sauf lorsque cela ne vous arrange pas.
L'autre méthode est plus radicale puisqu'on va désactiver totalement l'exécution automatique. Pour cela, sur le menu «Démarrer» de la barre de tâches, choisissez «Paramètres», puis «Panneau de configuration». Dans la nouvelle fenêtre, double-cliquez sur «Systèmes». Choisissez l'onglet «Gestionnaire de périphériques». Sur le nouvel écran, double-cliquez sur «CD-Rom»...



Cela devrait vous donner la liste des lecteurs que vous possédez. Double-cliquez sur le nom de votre lecteur de CD-Rom, puis choisissez l'onglet «Paramètres». Si vous voulez désactiver l'insertion automatique, il suffit de ne pas cocher «Notification d'insertion automatique». Plus tard, si vous voulez le réactiver, refaites l'opération, et cette fois cochez l'option.



Au cas où vous auriez plusieurs lecteurs de CD-Rom, vous devez procéder ainsi pour chacun d'eux.
En général, les graveurs sont considérés comme des lecteurs de CD-Rom et dans leur cas, il est préférable de désactiver l'exécution automatique. C'est d'ailleurs recommandé par la plupart des logiciels qui permettent de graver des CD-Rom.

AJOUTER ET SUPPRIMER UN PROGRAMME

Nombreuses sont les personnes qui désinstallent les logiciels comme des sauvages. On a d'ailleurs encore quelques trolls chez PC Soluces qui le font — c'est dire ! Depuis la sortie de Windows 95, il existe un programme qui permet d'assister l'installation des logiciels. Il vous autorise aussi à désinstaller de la manière la plus propre possible. Il faut préciser que si vous installez un logiciel sous Windows 95, il a tendance à mettre des fichiers un peu partout et à faire des «tags» dans la base des registres. Ennuyeux ! Heureusement, si vous procédez à la désinstallation d'une manière civilisée, tous les fichiers du logiciel seront théoriquement effacés et le ménage sera bien fait...
Pour cela, allez dans le menu «Démarrer» qui se trouve sur la barre de tâches et cliquez sur «Paramètres», puis sur «Panneau de configuration». Sur la nouvelle fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur «Ajout/Suppression de programmes». Sur la nouvelle fenêtre, vous obtenez la liste des logiciels installés sur votre système. Il s'agit seulement de la liste des logiciels qui ont bien daigné expliquer à Windows 95 de quelle manière ils sont arrivés là. Dans ce cas, pour désinstaller un logiciel, il suffit de cliquer sur son nom, puis sur le bouton «Ajouter/Supprimer». À ce moment-là, la désinstallation s'opérera de manière automatique. Bon, parfois, il reste des fichiers mais le programme vous le dit généralement. De toute façon, ce qui reste ressemble bien souvent à des fichiers que vous avez générés (des sauvegardes de jeu, des fichiers de configuration...). Rien de bien grave... D'ailleurs, une fois que vous avez désinstallé le logiciel, vous pouvez effacer à la main les fichiers qui subsistent.
Maintenant, il est vrai que cela ne fonctionne pas avec les logiciels qui n'ont pas été développés pour s'installer sous Windows 95. Cela ne marche donc pas avec les logiciels Windows 3.1 et DOS. La chose indispensable à faire quand vous voulez désinstaller un logiciel consiste à toujours jeter un œil dans «Ajout/Suppression de programmes» pour voir si ce n'est pas pris en charge par Windows 95...

SAUVEGARDER LES MESSAGES D'ERREUR

Assez souvent, lorsque l'on utilise un logiciel, on obtient une fenêtre avec une erreur. Pour pouvoir dialoguer avec l'éventuel service technique qui s'occupe du logiciel, il faut noter le contenu de la fenêtre. Mais il faut bien avouer que, parfois, cela peut être assez long. Alors faites ceci : lorsque vous voyez la fenêtre d'erreur, appuyez sur la touche «Impr Ecran Syst» de votre clavier. Fermez le message d'erreur et chargez le logiciel de dessin de Windows 95 («Paint»). Dès que vous êtes dans le programme, appuyez sur les touches «CTRL» et «V» en même temps. La fenêtre d'erreur devrait apparaître. Il n'y a plus qu'à la sauvegarder sous la forme d'une image.

SUPPRIMER LE LOGO DE DÉMARRAGE

Au lancement de Windows, vous obtenez normalement un écran bleu avec le logo de Windows 95. Si vous n'aimez pas cette couleur et ce logo, il est possible de désactiver l'écran. Pour cela, il faut modifier un fichier qui est caché, et en lecture seule. Il se trouve sur votre disque dur C: et porte le nom «MSDOS.SYS». Avant de le modifier, il faut donc qu'il ne soit plus en lecture seule, sinon vous ne pourrez pas sauvegarder les modifications qui y sont faites. Avec le bloc-notes de Windows 95, ouvrez le fichier «MSDOS.SYS», puis cherchez la ligne «Logo=». Si vous mettez «0», le logo n'apparaîtra plus. Si vous mettez «1», le logo se manifeste. N'oubliez pas de sauvegarder le fichier en sortant.

CHANGER LES LOGOS DE DÉMARRAGE ET DE FERMETURE

Il n'y a rien de sorcier là-dedans... Pour remplacer le logo de démarrage de Windows 95, il suffit de faire une image aux dimensions 320 x 400, mais il faut aussi que l'image soit en 256 couleurs (important !). Ensuite, sauvegardez l'image au format BMP sans compression. Pour finir, renommez votre image en «Logo.sys» et placez-la dans la racine de votre disque dur C: ; les deux écrans de fermeture fonctionnent de la même manière, sauf qu'il s'agit alors des fichiers «Logos.sys» et «Logow.sys». De plus, ils se trouvent dans le répertoire où vous avez installé Windows 95 et non dans la racine. En rechargeant, vous verrez que l'image est déformée. La solution à ce problème est d'avoir une image en 640 x 400 et de changer ensuite sa taille en 320 x 400.
Pour revenir à la normale en ce qui concerne le logo de démarrage, il suffit d'effacer le fichier «Logo.sys». Pour les deux écrans de fermeture, il est fortement conseillé de faire une copie de sauvegarde des anciens écrans !

Cette rubrique est la vôtre : envoyez-nous chaque mois vos questions et entraidez-vous en répondant aux questions des autres joueurs !

Courrier des LECTEURS

Je viens de passer une semaine aux États-Unis pour suivre le salon de l'E3 (dont vous trouverez le reportage dans ce même PC Soluces) et je peux vous dire que ça fait plaisir de rentrer... Tout d'abord parce que cet événement se déroulait à Atlanta, une ville industrielle où il règne une chaleur d'étuve, où l'on s'empiffre à coups de hamburgers gigantesques et où la seule attraction est le musée Coca-Cola — c'est vous dire le bonheur... Et puis surtout, en arrivant, j'ai découvert une pile de courrier dans ma boîte au lettres et je me réjouis de voir que vous faites vraiment vivre cette rubrique. Bien sûr, il y a toujours le lot habituel de lettres d'obsédés virtuels qui veulent déshabiller Lara Croft (et qui peuvent toujours rêver...) et les lettres qui réclament des solutions complètes. Cependant croyez-moi, après cette semaine éprouvante mais... ludique, je suis prêt à tout supporter ! **JEFF**

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
[illegible] ns ce dernier cas la référence [illegible]
PC Soluces
Courrier des Lecteurs,
6 Bd Général Leclerc,
92115 CLICHY Cedex
(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES, ce n'est pas faute de l'avoir dit !)

Réf. 1701 : Curse of Enchantia

Comment faire pour quitter le jeu sans avoir à rebooter mon PC ?

Christiane Martin

Réponse express

Appuie simultanément sur les touches «Ctrl» et «c».

Réf. 1702 : Nicky Boom

Comment lancer une bombe ou une super bombe ?

Christiane Martin

Réponse express

Fais «espace»+»flèche du bas» pour la bombe. Et «espace»+»flèche du haut» pour la super bombe.

Réf. 1703 : Lands of Lore II

Comment passer les Rulois, qui sont monstrueusement puissants ?

Mika la Rousse

Réponse express

Utilise toute ta puissance pour tuer au moins un Rulois et replie-toi pour te soigner car il y a un nombre limité de Rulois (tu auras de moins en moins d'adversaires à combattre). Tu peux aussi tenter de faire une percée en courant pour trouver un endroit où tu pourras souffler. C'est un passage où il faut sauvegarder à chaque victoire. Au fait, essaye de tuer tout ce que tu peux avant d'entrer dans la citadelle pour faire monter tes points d'expérience.

Réf. 1704 : LBA 2

Malgré tous mes essais, je n'arrive pas à passer la grille dans les égouts.

Christiane Martin

Réponse express

Tu peux contourner le problème en atteignant le centre des égouts grâce au passage situé dans la cave du café. La clé de la cave est dans le fût placé derrière le bar. Profite du passage dans la cave pour faire le plein de cœurs et de magie dans les fûts. Il y a un trou dans la cave, qui débouche dans les égouts.

Réf. 1705 : LBA 2

Sur l'îlot des blafards, à la sortie de la descente des ascenseurs, il y a une barrière électrique qui me bloque complètement, face aux deux escaliers par lesquels on arrive. Ne me laissez plus dans le désespoir...

Michèle Mainsat

Réf. 1706 : Byzantine to Batrayal

Je suis coincé dans le transfert de la citerne basilique : comment faire fonctionner la machine ?

Claude Nopere

Réf. 1707 : Toonstruck

J'ai placé les onze objets dans le «mignonificateur» (en plus de celui qui est déjà en place) mais l'appareil de contrôle me dit qu'il n'y en a que onze de bons. Cherchez l'erreur...

Joseph Moreau

Réponse express

Il n'y a qu'une réponse possible... Un de tes objets n'est pas le bon (il y a par exemple trois types de poissons, mais un seul est le bon).

Réf. 1708 : Lighthouse

Au deuxième étage du temple, je n'arrive pas à enlever la partie grillagée pour réparer la machine de l'armoire du haut.

J.B.

Réf. 1709 : Les Visiteurs

Je n'arrive pas à passer par le passage secret dissimulé dans la cheminée, au cours de la mission 4.

Angélique Dominici

Réponse express

Ton problème vient peut-être du fait que tu te trompes de cheminée car il y a deux pièces quasiment identiques dans le château. Le mécanisme d'ouverture est aussi très différent puisqu'on n'appuie pas sur l'armoirie comme dans la mission 1, mais sur l'encorbellement situé à droite, après avoir utilisé la grande clé dans l'armoirie (regarde la photo dans la soluce).

Réf. 1710 : Lands of Lore

Que faut-il donner au Draracle pour qu'il veuille bien m'aider ?

Jeanne

Réponse express

Il faut remettre un gobelet d'argent ou une dague incrustée (tu trouveras l'un ou l'autre au niveau 2 des grottes du Draracle). Dépose l'objet dans l'autel doré, à côté du Draracle.

Réf. 1711 : Kyrandia

Comment traverser le gouffre dans la grotte du serpent ?

Jeanne

Réf. 1712 : Lands of Lore

Comment sortir du niveau 2 ? Comment ouvrir la serrure rouillée du niveau 4 ?

Arnaud Collioud

Réponse express

Tu es arrivé au niveau 2 par un téléporteur qui t'a déposé dans un lieu apparemment clos, au centre du niveau. En fait, il y a quatre passages secrets qui entourent ce lieu clos (au nord, à l'est, à l'ouest et au sud) et qui te permettent de visiter les quatre zones du niveau 2. C'est dans la zone située à l'ouest que tu trouveras un escalier pour sortir du niveau. La clé rouillée se trouve dans le tas d'os qui se trouve au niveau 4, derrière un mur à abattre, dans le coin nord-ouest. Il faut fouiller deux fois les ossements pour l'obtenir.

Réf. 1713 : La dague d'Amon Ra

Comment tuer le personnage qui me court après au Ve acte ?

François Enfedaque

Réf. 1714 : Lighthouse

Je n'arrive pas à savoir où et comment utiliser le canon à rayons, alors que j'ai les trois parties de ce canon ! Et comment ressortir de l'avion ornithoptère pour retourner dans le sous-marin, afin de me rendre au volcan ?

Georges Rackier

Réf. 1715 : Woodruff

Comment obtenir la noix de Bluxtre et comment la casser ?

Alice

Réf. 1716 : Ultima 7

Est-il possible de traverser les marais de Gorlab ? Et si oui, comment ? Et aussi comment faire pour partir de Moonshade ?

Viviane Vietti

Réf. 1717 : Winword

J'ai acheté un PC avec Word et je me retrouve avec un méchant problème : les caractères sont coupés en deux à l'écran mais pas à l'impression. Comme la machine est sous garantie, j'ai tout fait changer et le problème persiste. Y a-t-il un remède ?

Réponse express

C'est peut-être un bug d'affichage dû aux drivers de la carte graphique (vérifiez s'il se produit dans d'autres résolutions d'affichage comme le 800 x 600 ou le 1024 x 768 ou faites le test avec une autre carte graphique ; ou encore utilisez les drivers VGA standards fournis dans Windows 95).

Et pour Tomb Raider II, il n'y a bien que deux codes.

Réf. 1718 : Jungle Strike

Quels sont les mots de passe pour toutes les missions ?

Anonyme

Réponse express

Les codes des huit missions sont : 2MMSXMMMP, 9BN8QMMMZ, 9BB63MMMF, YVV6KNMMQ, YVCGSBMMR, MCXJXVMM4, MCZQLCMMJ.

Réf. 1719 : Tomb Raider II

Que faire dans la cave du manoir de Lara ?

Brieuc

Réf. 1720 : Men in Black

Dans la mine de la mission 2, j'ai tué tous les monstres et pris l'objet du mec à terre, mais j'arrive devant des plates-formes et je ne sais quoi faire.... Men in Black, venez à mon secours !

Guill

Réf. 1721 : Discworld 2

Comment faire lever la sorcière pour l'offrir à Casumulta ?

Marie-France Sicard

Réf. 1722 : Age of Empires

Comment faire pour utiliser les Cheat Codes ?

Michael Eladoux

Réponse express

Une fois que vous avez tapé le code, appuyez de nouveau sur la touche «Entrée» pour le valider et vous reprendrez le cours du jeu.

Réf. 1723 : Indiana Jones 3

À la fin du jeu, à la sortie de la plate-forme labyrinthe devant mener à la cabine de pilotage du dirigeable, je suis bloqué. Est-ce un bug ou ai-je oublié quelque chose ?

M. Rajadel

Réf. 1724 : Le Miroir Magique de Kofun

Sur l'île d'Eten, j'ai trouvé une machette et une pioche, mais il me manque un troisième objet et l'ordinateur du bateau me répète que je n'ai pas tout fait. Qui pourrait m'aider ?

Georges Rackier

Réf. 1725 : Lands of Lore

Comment briser les murs ébréchés dans les cavernes du Draracle ? Où se trouvent les yeux de saphir ou d'émeraude ?

Jean-Francois Fragu

Réponse express

Il faut utiliser un marteau comme arme et frapper les murs. Tu trouveras l'œil de Saphir dans un coffre à crocheter, au niveau 2. L'œil d'Emeraude sera abandonné par un des hommes-rats que tu tueras au niveau 1.

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

Réf. 0411 : World of Xeen

Pour annuler le champ de force au sommet de Darkstone Tower, il te faut le Quest Item «Chime of Opening» qui se trouve au level 3 X7Y3 du Southern Sphinx. Il te faudra aussi le «Widget» (à côté du Castle of Xeen en B3 X916) et «l'Amulet of Southern Sphinx» (qui est au level -1 X13 Y15), afin de pénétrer dans le Southern Sphinx.

Stéphane Béchard

Réf. 0705 et 1217 : World of Xeen

À propos des mots croisés, dans le Dongeon of Death, lisez attentivement ce que dit la statue à l'entrée, en X21Y1 : chaque mot qui apparaît en jaune est un des quatre-vingt-neuf mots des mots croisés.

Stéphane Béchard

Réf. 0514 : Menzoberranzan

Tout vient à point pour qui sait attendre, puisque Stéphane envoie cette solution : tu es quasiment à la fin du jeu. Dès que tu apparais dans le sanctuaire, un Yochol t'attaque. Tu dois battre cet animal avec des armes ayant un bonus + 3 (utilise les armes de Deizzt, c'est-à-dire Twinkle et Icindeath). Pour accroître tes chances, lance le sort «enchant weapons» sur toutes tes armes. Après l'avoir tué, il ne te reste plus qu'à vaincre Malice et quelques prêtresses pour voir la fin du jeu.

Stéphane Béchard

Réf. 0817 : Ravenloft

Venge le bijoutier en tuant son assassin, le seigneur-goule Victor Grynig, qui se cache dans le cimetière. En remerciement, le fantôme du bijoutier te donnera une clé qui ouvrira la porte fermée dans sa maison. Tu trouveras alors le bijou que tu cherches (la trappe n'a rien à voir). Au fait, pour entrer dans le cimetière (qui se trouve à droite de l'église), il faut avoir la clé que te remettra le prêtre paralysé, après avoir brisé la malédiction du miroir. Dernier détail : tu trouveras la clef de l'église dans le château de Stradh.

Stéphane Béchard

Réf. 1012 : Cloud of Xeen

La tour qui t'embête ne se trouve pas en B3 X11Y0 mais en B4 X11Y9 (c'est la Darkstone Tower). Pour y entrer (ainsi que dans le Dungeon of Death, le Southern Sphinx et la Dragon Tower), il te faut posséder le jeu Darkside of Xeen (Might & Magic 5) et visiter les sous-sols du Castle Alamar.
Pour l'énigme du Golem Dungeon : actionne chaque manette du côté des Golems de bois (au sud), afin de fermer le passage derrière toi. Téléporte-toi. Répète l'opération six fois. Chez les Golems de pierre (au nord), transforme les six blocs en six rocks, en appuyant d'abord sur le bouton du milieu, puis sur celui du sud et enfin sur le bouton nord. Du côté des Golems de fer (à l'est), actionne les deux premières manettes en haut et les deux premières en bas. Ne prends pas le téléporteur.

Stéphane Béchard

Réf. 1217 : Darkside of Xeen

Pour vaincre le Mega Dragon, fais comme moi : attends d'avoir des personnage de niveau 110 et utilise les sorts «Day of Protection» et «Day of Sorcery» sur eux. Lance aussi «Mass Distorsion» sur le dragon (50 % de dégâts) puis achève-le avec des armes «Dragon Slayer».

Stéphane Béchard

Réf. 1502 : Ishar II

Pour trouver Grimzel, la fille du druide, passe l'élémental de l'air (il faut les trois pendentifs) dans la partie nord d'Akeen's Island et visite les prisons qui se trouvent après des murs factices. Sa présence te sera indispensable pour emmener le druide (prévois une couverture).

P. de Behault

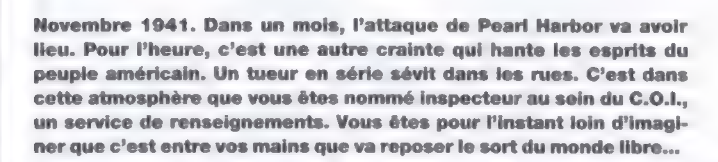
ÉDITEUR	Take Two
CONFIG.	Pentium 90, 16 Mo, CD 4X
TEXTE	Français
VOIX	Anglaises
SORTIE	Mai 98

HOPPER SUR LA VILLE

BLACK DAHLIA

L'affaire du Dahlia Noir a captivé toute l'Amérique dans les années 40. Si James Ellroy s'en est inspiré pour un superbe bouquin, le scénario du jeu se révèle également (à son niveau) très riche. Seule contrainte : pour en connaître la totalité, il va vous falloir résoudre des énigmes très ardues. Mais, croyez-moi, le jeu en vaut la chandelle...





Novembre 1941. Dans un mois, l'attaque de Pearl Harbor va avoir lieu. Pour l'heure, c'est une autre crainte qui hante les esprits du peuple américain. Un tueur en série sévit dans les rues. C'est dans cette atmosphère que vous êtes nommé inspecteur au sein du C.O.I., un service de renseignements. Vous êtes pour l'instant loin d'imaginer que c'est entre vos mains que va reposer le sort du monde libre...







Prise de fonction

Après mon entrevue avec le boss, je me rendis dans ce qui allait devenir ma tanière au sein du C.O.I. En fouillant le tiroir droit de mon bureau, je trouvai un pistolet sous un carnet. En y regardant de plus près, je m'aperçus que sa crosse dissimulait une clef. Celle-ci me permit d'ouvrir le tiroir de ma bibliothèque. Je trouvais alors une note laissée par un certain Sullivan, qui semblait concerner un système de codes ainsi qu'un message énigmatique adressé à Pensky. Étrange, étrange ! Mon esprit ayant besoin d'être éclairé, je décidai d'allumer la lumière. En fouillant le lustre qui pendait au-dessus du bureau, je découvris un sac de runes et un parchemin. Décidément, ce bureau me réservait bien des surprises... Je décidai d'aller voir Sullivan pour obtenir des informations sur mon prédécesseur et sur mon dossier. En regardant le rapport judiciaire, je l'interrogeai sur Finster. En réponse, le boss me donna une invitation qui me sembla être intéressante. J'appris également que le premier à s'être occupé de l'affaire était l'inspecteur Merylo, mais qu'il s'occupait des meurtres Torso désormais.



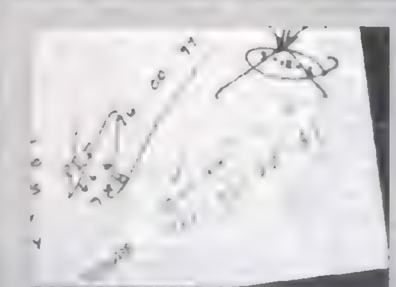
Fort de ces renseignements, je partis rendre une petite visite à Hank Finster. Drôle d'oiseau que ce dernier ! Le bouclier placé au-dessus de sa tête m'intriguait et je n'appris pas grand-chose de sa bouche, si ce n'est le nom d'un bar — le Mc Ginty. Poursuivant mes investigations, j'allai voir un collègue, le détective Marylo. Je l'interrogeai sur l'affaire Torso, puis sur celle dont j'avais la charge. Pas commode, le bonhomme, il avait dû travailler à la RATP... En consultant le livre d'identification posé sur son bureau, je trouvai un papier à en-tête au nom de Finster et un beau ramassis de crapules. Tous ces entretiens m'avaient asséché le gosier et je décidai donc d'aller faire un tour au Mc Ginty. Le patron n'était pas très disert, rendu méfiant (semblait-il) du fait de la présence d'un collègue du FBI. Celui-ci tentait de prendre une pose distinguée, assis à gauche de la porte d'entrée. Après avoir fait connaissance, j'appris de Winslow l'existence d'une liste de suspects susceptibles de sympathie pour la vermine nazie. Tiens, tiens, du nouveau : j'allai voir chez le boss ce qu'il savait sur ce sujet. Il me remit une liste comportant un nombre impressionnant de noms. En la parcourant, je reconnus le nom du docteur Strauss, l'auteur du message destiné à Pensky. Il ne me restait plus qu'à le contacter, mais comment faire ? Après avoir percé le code, je pris le téléphone dans mon bureau pour appeler le docteur Strauss. Apparemment, il n'était pas là mais je savais à présent qu'il travaillait au musée d'Histoire naturelle. Ne sachant trop que faire, je décidai d'aller faire un tour au bar mais je fis chou blanc. Dépité, je revins dans mon bureau où un message m'attendait. Je pouvais aller au musée...

Les sauvegardes

SAUVEGARDE

Pour utiliser les sauvegardes placées sur le CD, copiez-les simplement dans votre répertoire d'installation (c:\bdahlia par défaut).

Le numéro de téléphone du Dr Strauss



SAUVEGARDE

Pour trouver le numéro de téléphone du docteur Strauss à partir de son numéro de dossier sur la liste noire, vous devez vous aider des notes laissées par Sullivan dans le secrétaire de votre bureau. Chaque lettre correspond à un chiffre. D'après ce qui est marqué en bas, vous devez conserver le premier chiffre, ajouter un au deuxième et ôter un au troisième. En conséquence, **CLV** correspond à **2 5 8** et on obtient donc 2, **5 + 1 = 6, 8 - 1 = 7.** Reste la série de trois nombres. Vous pouvez voir l'inscription «+ ou - ?». Apparemment, ce n'est pas le +, puisque la tentative a été barrée au-dessus. Il vous faut donc soustraire chaque paire de chiffres. Cela donne donc : **5 - 1 = 4, 2 - 2 = 0, 4 - 0 = 4.** Le numéro à composer est donc le **267 404.**

Le vitrail



SAUVEGARDE

Voici le résultat que vous devez obtenir... Vous devez éviter au maximum de laisser des espaces entre les pièces.

Une fois que vous avez reconstitué les quatre blasons, allumez la lampe infrarouge qui se trouve à droite du bureau. Vous verrez apparaître quatre noms : *Landulph, Finsterlau, Muhlhaven et Fischterwald.*

Le casier



Suivez bien ces manips dans l'ordre pour pouvoir ouvrir le casier...

- Poussez la lampe de gauche **(1)** vers la droite.
- Poussez la petite fenêtre de gauche **(2).**
- Abaissez la cheminée **(3).**
- Remontez le panneau **(4)** sous la petite fenêtre.
- Faites tourner la roue **(5)** vers le haut jusqu'à ce qu'un panneau coulisse.
- Poussez le panneau de gauche **(6)** vers le fond.
- Baissez le panneau **(4).**
- Remontez la cheminée **(3).**
- Faites tourner la roue **(5)** vers le bas jusqu'à ce que la fenêtre réapparaisse.
- Remettez la lampe de gauche **(1)** en position verticale.
- Ouvrez la porte **(7)** et poussez-la vers la gauche.
- Poussez la planche **(8)** vers la gauche.
- Poussez le petit carré comportant le symbole **(9)** vers le haut.

Allons voir dans les bars si le Lou n'y est pas

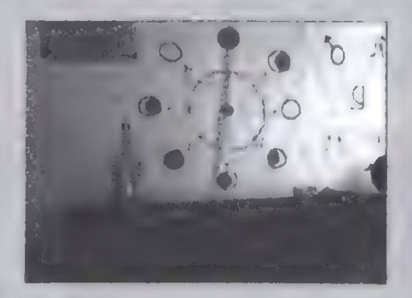
Au musée, je fis la connaissance de la fille du Prof. À en juger par ses tortillements, je ne laissais pas cette poupée indifférente. Ses babillages ne m'apprirent pas grand-chose mais quand je lui eus montré le sac de runes, elle promit de m'aider. Mmm... des ressources insoupçonnées, cette petite ! Tant que j'y étais, je lui fis voir l'invitation et le papier à en-tête de Finster. Cela me permit d'en apprendre un peu plus sur l'individu. En attendant les résultats de sa traduction, je partis faire un tour au Mc Ginty. Dans le fond du bar se trouvait un nouveau zig auprès duquel j'allais aussitôt m'enquérir. Georges m'apprit que le contremaître que je cherchais se prénommait Louie. En me retournant, je vis sur la droite du téléphone un graffiti avec le numéro de téléphone d'un certain Lou Felding. J'avais l'impression d'avoir vu ce nom quelque part. Bon sang, mais c'est bien sûr, dans le livre d'identification de Merylo ! Aussitôt, j'appelai au numéro indiqué. Malheureusement, personne de ce nom ne semblait présent à l'autre bout du fil. Fichtre, encore une impasse...

Je décidai donc de revenir voir la petite rouquine du musée pour constater où elle en était de ses recherches. Elle ne m'apprit pas grand-chose et je choisis de m'intéresser au vitrail de son professeur de papa.

Bingo ! Les blasons m'indiquèrent alors qui étaient l'huissier d'armes, le scribe, le héraut et le chef. Fort de ces précieux renseignements, j'allais revoir Georges chez Mc Ginty. Il m'apprit que Louie se faisait appeler «le héros». Héros, héraut, petit patapon ? Mais le nom correspondant au héraut, c'était Fischterwald... Qu'à cela ne tienne, je composai immédiatement le CMR 259 et demandai Louie Fischterwald. Il était absent mais j'appris qu'il se trouvait au Club des Corbeaux. Oubliant mon aversion pour les volatiles, je me rendis sur place. Pas grand-monde... J'appuyai sur l'interphone et prétendis que c'était Finster qui m'envoyait. Louie était parti à la

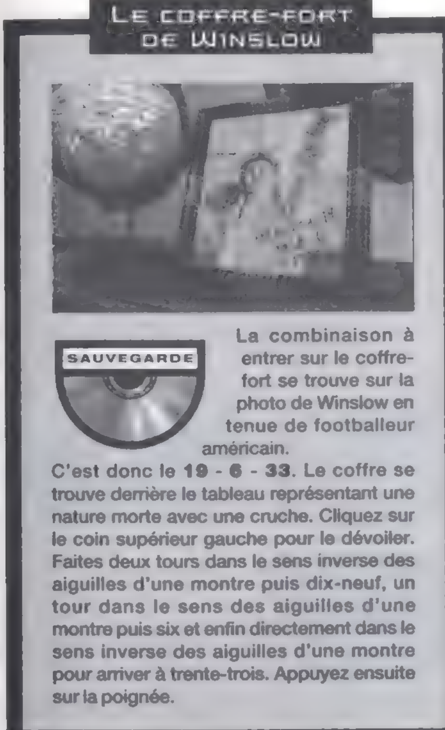


La serrure de la commode



Voici l'indice qui vous permet d'ouvrir la serrure de la commode. Regardez au-dessus de celle-ci et vous verrez plusieurs phases de la lune. La pleine lune signifie «tirer», la lune noire «pousser» et un croissant «tourner vers la gauche ou la droite». La séquence commence à 12 h et vous devez aller dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous devez donc faire : pousser, gauche, tirer, droite, droite, pousser, gauche, tirer.

Le coffre-fort de Winslow



SAUVEGARDE

La combinaison à entrer sur le coffre-fort se trouve sur la photo de Winslow en tenue de footballeur américain.
C'est donc le **19 - 6 - 33**. Le coffre se trouve derrière le tableau représentant une nature morte avec une cruche. Cliquez sur le coin supérieur gauche pour le dévoiler. Faites deux tours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre puis dix-neuf, un tour dans le sens des aiguilles d'une montre puis six et enfin directement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour arriver à trente-trois. Appuyez ensuite sur la poignée.



mission. Quelle mission ? Mystère... En me retournant, je vis un bout de papier sous la table. C'était une icône, au dos de laquelle je découvris l'adresse de la mission. Je m'y rendis aussitôt et interrogeai un benêt prénommé Bernie. Apparemment, il connaissait bien Louie mais refusa de me donner une photo où ce dernier apparaissait. Profitant honteusement de la faiblesse d'esprit de mon interlocuteur, j'inventai un prétexte pour le faire partir. En fouillant derrière son comptoir, je découvris une valise noire. À l'intérieur de celle-ci se trouvait la photo, sous les documents de droite. En consultant le registre sur le comptoir, j'appris que Lou Felding n'était pas là aujourd'hui. Fort de ces renseignements, je repartis voir Merylo pour lui montrer la photo. Apparemment, le gars devenait un peu plus aimable... Tous ces contacts masculins m'avaient un peu fatigué et je repartis voir ma copine du musée. Ses travaux de traduction ne m'apprirent pas grand-chose mais la petite avait fait ce qu'elle pouvait. À présent, il était temps d'aller voir au club si le Lou y était. Il y était bel et bien mais il fallut que je lui montre la photo pour le confondre. Il me fixa un rendez-vous dans un endroit aussi discret que délabré. Un tueur m'y attendait. Écoutant mon instinct, je partis à droite et me saisis d'une bouteille pour la lancer. Attiré par le bruit, le tueur se dévoila et j'en profitais pour lui mettre une bastos entre les deux yeux. Avant de partir, un gosse survint pour me donner un drôle de cadeau.

Pensky

Après avoir discuté avec Merylo, je parcourus le journal qu'il avait laissé. À l'arrière-plan de la photo, un drôle de bonhomme avec un masque retint mon attention. En regardant la pochette d'allumettes que j'avais sur moi, un lieu (l'hôtel Cleveland) et un nom (Muhlhaven) s'imposèrent à ma vue et à mon esprit. Il était à présent temps d'aller voir le boss. Je le surpris en pleine conversation avec ce cher Winslow. Je me mis au courant des dernières nouvelles puis partis visiter l'appartement de Louie. Apparemment, le gars avait un goût de la décoration très particulier, inspiré par Aleister Crowley dans sa période monochrome. Quelque chose, près du poêle, attira mon attention. En utilisant la balayette, je fis apparaître des runes, ce qui engendra une vision. En marchant sur le plancher, je provoquai un grincement qui attira mon attention. Près du dessin du corps, une planche cachait un drôle de casier.
En l'ouvrant, je pris possession d'une clef et d'une chevalière. En me tournant vers la droite, je vis une commode dont la serrure semblait correspondre à la clef que j'avais récupérée dans le casier.
À l'intérieur, une dent était cachée ; la petite souris devait être drôlement futée pour venir déposer des bonbons... Il était à présent temps de partir pour l'hôtel Cleveland. L'espèce de cousin germain de John Waters qui sévissait à la réception refusa de me donner le numéro de chambre de Muhlhaven, malgré mes menaces. J'eus alors une autre idée... Je composai le numéro de l'hôtel que j'avais vu au dos de la boîte d'allumettes (GB5-637) et me fis passer pour Muhlhaven, cela me permit de trouver la chambre. La porte était malheureusement close. Je pris le chariot pour le pousser contre la porte, puis je vis qu'il recelait un couteau sous une serviette. Je m'en servis pour l'utiliser sur la lucarne située au-dessus de la porte. J'étais à l'intérieur. L'armoire de gauche attira mon regard. La chevalière me semblait être le meilleur moyen de l'ouvrir. Après un nouveau rêve éveillé, le contenu de l'armoire se dévoila devant moi. Au milieu de quelques lettres sans intérêt, je fis main basse sur une invitation au Club des Corbeaux. Poursuivant mes recherches, le vase posé sur la table de chevet me permit de trouver la clef de la chambre et alors que j'allais examiner une photo, l'arrivée d'un duo de malfrats me contraignit à me cacher. Après leur départ, je m'emparai de la photo. Il était à présent temps d'aller aux nouvelles chez le boss. Il m'apprit l'existence d'un dénommé Von Hess et d'un lieu appelé le Flanagan. Bien que l'idée ne m'enchantât guère, je partis pour les bureaux du FBI afin de m'y entretenir avec Winslow. Apparemment, il avait une secrétaire très particulière. Cela ne le rendait pas plus sympathique à mes yeux mais notre discussion me permit d'obtenir quelques renseignements. Toutefois, cette face de flan refusa de me donner le dossier Pensky. Je mis alors le cap vers le Flanagan mais Muhlhaven n'y était pas, dommage... Je décidai alors de retenter ma chance au FBI. Apparemment, Winslow approfondissait un dossier très chaud...
Je pris alors la ferme décision de trouver le dossier Pensky.
Après avoir ouvert le coffre, je pus parcourir le dossier et j'appris que celui-ci était désormais dans la maison de repos Sunnyvale. Tant que j'y étais, je m'emparai également du passe de Winslow. Mon forfait commis et après un détour par mon bureau, je partis rendre visite à Pensky. Ce drôle de personnage m'apprit pas mal de choses et me demanda de lui rapporter trois objets afin de combattre l'homme qui hantait mes rêves. Suivant les indications qu'il m'avait données, je repartis pour mon bureau. Comme il me l'avait dit, un livre, «The Crusades, a pictoral history», entreposé dans la bibliothèque, contenait une plume de corbeau. Il était à présent temps d'aller voir si Muhlhaven était présent. Je le trouvai effectivement dans sa chambre. D'après ce qu'il me dit, pas mal de choses tournaient autour du Club des Corbeaux et d'une réception. Il accepta de me signer l'invitation que j'avais en ma possession. Passant par Sunnyvale, j'allai demander conseil à Pensky. Suivant ses conseils, je partis ensuite pour le musée. Tout allait malheureusement trop bien, il allait falloir se creuser la tête pour pouvoir faire apparaître le sceau.

Le sceau



SAUVEGARDE

Le manche du sceau arbore cinq «bagues». En les numérotant de un à cinq en partant du haut, voici ce qu'il faut faire :
4 vers la droite - 1 vers la droite - 5 vers la droite - 1 vers la droite - 2 vers la droite - 1 vers la droite - 3 vers la droite - 5 vers la gauche - 1 vers la droite - 2 vers la gauche - 3 vers la gauche - 1 vers la gauche - 4 vers la gauche.
À chaque fois, vous devez faire tourner la bague jusqu'à ce que ce mouvement ait une incidence sur le sceau.

La table

(14) un vizir et un scalde de grand renom
(15) qui avaient bu dans la fontaine de Mimir

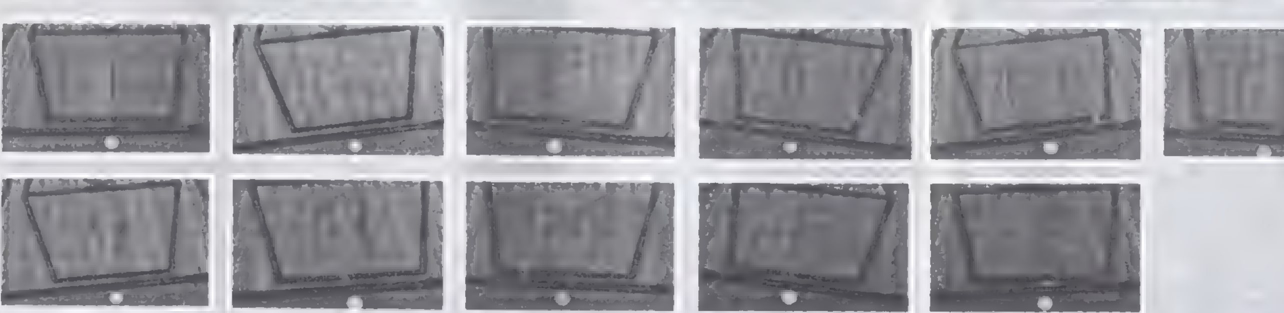
(16) Un calice en bois de frêne
(17) Sculpté par les Nornes pour abreuver les tristesses
(18) Taillé dans une racine de l'arbre de la vie

(19) La sombre prison de Thale
(20) Obscure et sage comme le triste visage du prophète
(21) Apparence ciselée et enchanteresse.

(22) Chaque offrande lui doit être dédiée
(23) Sept barrières brûlantes sont ainsi brisées
(24) La terre chaude est désormais douce et apaisée
(25) Les châteaux de glace s'illuminent et résonnent
(26) Adresse-toi au scalde et partage son vin
(27) Le vassal qui saillit de la sagesse

SAUVEGARDE

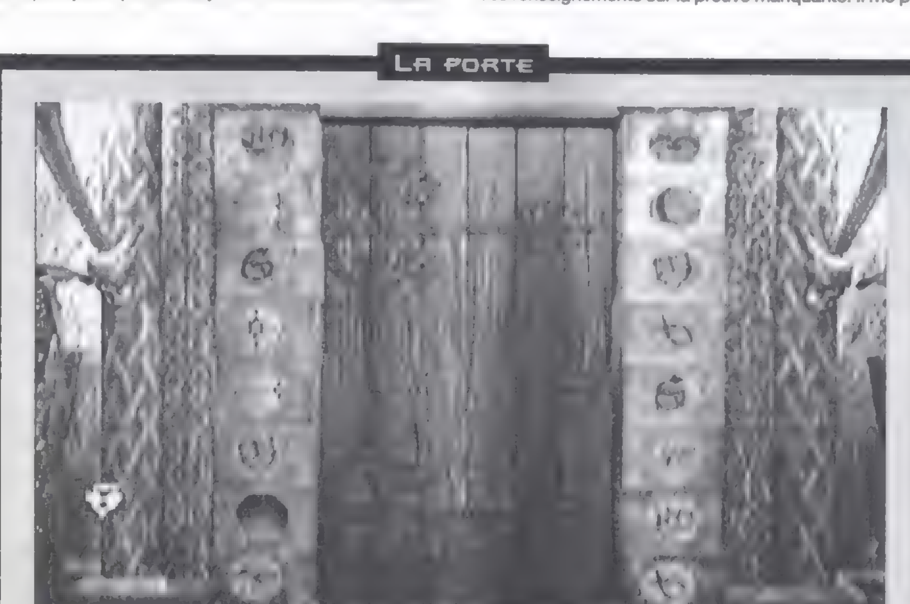
Pour résoudre cette énigme, vous devez tout d'abord regarder l'inscription qui figure au centre de la table : «Chaque don qui lui est adressé est à présent sacré.» En regardant les notes d'Helen, vous verrez que la phrase **22** est très proche du texte de cette inscription. Regardez ensuite le parchemin et notez bien la suite de symboles à la ligne **22**, en ne tenant pas compte des doubles points. Regardez ensuite chacun des panneaux de la table. Vous verrez que deux signes sont gravés sur chacun d'entre eux. Celui qui est plus sombre correspond à l'ancien ordre et le plus clair au nouvel ordre. Sur la ligne **22** de votre parchemin, les symboles vont par paire, le premier correspondant à l'ancien ordre et le second au nouvel ordre. Dès lors, vous n'avez plus qu'à ouvrir les panneaux dans l'ordre que le parchemin vous indique.



LE MONDE DES ILLUSIONS

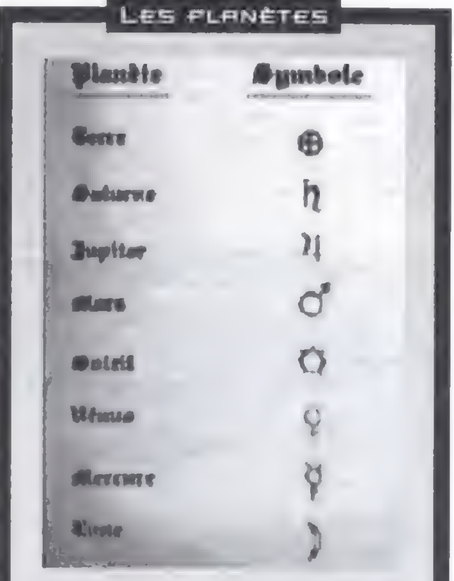
Arrivé à cette fameuse réception, je m'aperçus très vite qu'il n'y avait pas grand-chose à y faire. De plus, un molosse m'empêchait de pénétrer dans la pièce où j'avais vu entrer un ami de Muhlhaven. En regardant vers ma gauche, je vis un plat sur une table. Je le pris en me disant qu'il pourrait toujours me servir. Je me rendis alors derrière le paravent bleu que j'avais aperçu. Je mis le plat sur la table tournante, puis le plateau à verres dessus. En faisant tourner la table, je pus créer une diversion qui me permit de rentrer dans la pièce. Je commençai par allumer la lampe qui se trouvait au-dessus de la table placée au centre de la salle. Une drôle de table m'apparut alors... Après avoir percé le mystère de la table, j'obtins un livre. Quelques jours plus tard, je me rendis chez madame Cassandra. Je bavardai un peu avec elle puis j'acceptai sa proposition de m'hypnotiser. J'atterris alors dans un endroit très étrange où des voix me susurraient d'étranges messages. Après avoir ouvert la porte, je fis face à tout un tas de planètes mais ne sachant pas où j'allais m'aventurer, je rebroussai chemin pour sortir de l'hypnose. J'interrogeai Cassandra sur ce que j'avais vu. Elle me montra un livre d'astrologie (argh !). Je remarquai des signes que j'avais déjà vus sur les planètes, lors de ma transe. Je consignai le tout dans mes notes. Je partis ensuite voir Sullivan pour l'interroger sur Von Hess, puis lui parler du lien entre la Confrérie et les meurtres Torso. Suivant ses conseils, j'allai voir Merylo et lui demandai de voir les preuves de l'affaire Torso. Je consultai consciencieusement les indices un par un. Cela me permit de connaître l'adresse d'une victime : Santini. Je remarquai que le dernier manquait et qu'il avait été emprunté par le F.B.I. Je partis aussitôt voir Winslow pour lui demander des renseignements sur la preuve manquante. Il me promit de la restituer dès que son équipe aurait fini de l'examiner. Je discutai ensuite encore un peu avec lui puis revenai voir Merylo. La preuve manquante était de nouveau dans son dossier. En examinant toutes les pages de journal de ce dossier, j'eus soudain une intuition. Et si... Pour en avoir le cœur net, je revins voir Cassandra pour qu'elle m'hypnotise. Après une balade planétaire, j'atterris dans un lieu étrange. En lançant des cailloux dans une

La porte



En vous baladant un peu, vous entendrez tout un tas de voix qui vous indiqueront comment placer les runes autour de la porte. Cela est assez pénible, alors fiez-vous à la photo où il ne reste plus qu'à placer la dernière rune (le soleil).

Les planètes



Planète	Symbole
Terre	⊕
Saturne	♄
Jupiter	♃
Mars	♂
Soleil	☉
Vénus	♀
Mercure	☿
Lune	☽

Pour pouvoir résoudre cette énigme, il vous faut tout d'abord noter les nombres présents sur les pages de journal ensanglantées du dossier de Merylo.
L'ordre est le suivant : **15 - 65 - 260 - 175 - 111 - 369 - 34 - 4**. Grâce au livre d'astrologie de madame Cassandra, vous verrez que cette liste correspond aux planètes suivantes : Saturne - Mars - Mercure - Vénus - Soleil - Lune - Jupiter - Terre.
Vous n'avez plus qu'à parcourir les planètes dans cet ordre en vous référant au symbole propre à chacune pour finir sur la planète argentée. Après le passage des visions, sortez de la transe en appuyant sur «Echap».

Les plaques pressurisées

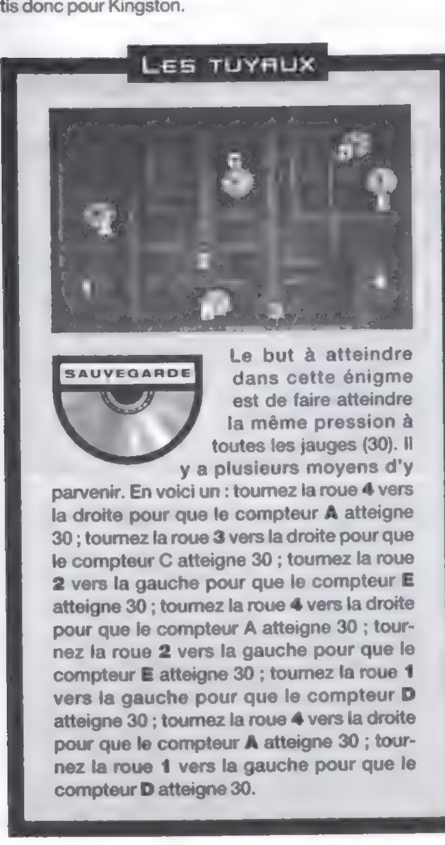


SAUVEGARDE

L'indice correspond cette fois à la figure que l'on obtient en pliant l'invitation que vous a remise Merylo. Plutôt que de perdre du temps dans des origamis fastidieux, voici la bonne séquence.

mare, j'eus droit à plusieurs visions. L'une d'elles m'attira plus particulièrement. On y voyait un homme rentrant chez lui pour cacher quelque chose dans un endroit secret. Une fois sorti du monde des esprits, je fis part à Cassandra de ce que j'avais vu dans le bassin. Elle m'apprit qu'il me faudrait quelque chose appartenant à l'assassin pour pouvoir le combattre. Ne connaissant qu'un seul lieu où ce dernier était passé, je pris la route de l'appartement de Santini. Je reconnus immédiatement un des endroits dont j'avais eu la vision en jetant des cailloux dans la mare. Me souvenant de la cache secrète, j'allais sur la droite du lit pour y bouger une planche du mur. Cela me permit de récupérer quelques notes intéressantes. Je n'étais toutefois pas satisfait de ce que j'avais trouvé — il m'en fallait plus. J'éteignis la lumière, puis baissai le store de droite. Cela me permit de récupérer une photo de Santini avec Louie. Il connaissait donc le Club des Corbeaux ! À présent que le champ y était libre, j'étais bien décidé à y poursuivre mes investigations. Malheureusement, cette fois, la porte ne semblait pouvoir s'ouvrir que grâce à un code.
Une fois à l'intérieur, j'observai tout ce qui m'entourait et notamment la serrure de la garde-robe. Pas grand-chose à glaner ! Il me restait une ultime piste : les égouts. Je partis donc pour Kingston.

Les tuyaux



SAUVEGARDE

Le but à atteindre dans cette énigme est de faire atteindre la même pression à toutes les jauges (30). Il y a plusieurs moyens d'y parvenir. En voici un : tournez la roue **4** vers la droite pour que le compteur **A** atteigne 30 ; tournez la roue **3** vers la droite pour que le compteur C atteigne 30 ; tournez la roue **2** vers la gauche pour que le compteur **E** atteigne 30 ; tournez la roue **4** vers la droite pour que le compteur A atteigne 30 ; tournez la roue **2** vers la gauche pour que le compteur **E** atteigne 30 ; tournez la roue **1** vers la gauche pour que le compteur **D** atteigne 30 ; tournez la roue **4** vers la droite pour que le compteur **A** atteigne 30 ; tournez la roue **1** vers la gauche pour que le compteur **D** atteigne 30.

Les barreaux



Pour passer, appuyez successivement sur les boutons **5, 4, 2, 3, 7, 5, 2**

Les malheurs s'accumulent

Décidément, je jouais de malchance, le tueur s'était enfui devant moi. Heureusement, sa trace n'était pas complètement perdue puisqu'en s'enfuyant, il s'était blessé. Je pris le chemin suivant : nord, quatre fois est puis cinq fois nord. Sur le mur à l'est, tout un enchevêtrement de tuyaux et de jauges attira mon attention. En y regardant de plus près, j'y vis des traces de sang. Il allait falloir jouer les apprentis plombiers pour poursuivre ma route.
Ayant beaucoup joué à Super Mario plus jeune, je n'eus pas trop de mal à passer l'épreuve des tuyaux. Arrivé devant une grande porte de pierre, je reconnus le symbole gravé : il était identique à celui qui figurait sur le médaillon de Von Hess. Winslow me semblait la personne la plus appropriée pour m'aider. Je partis le voir pour lui demander ce qu'il savait sur ce médaillon. Il accepta de collaborer et c'est ensemble que nous allâmes dans les égouts. Après avoir ouvert la porte, ce pleutre de Winslow m'abandonna très vite et me laissa seul face à une porte fermée par des barreaux.
Une autre porte s'offrit à moi. Diantre, pas moyen de l'ouvrir... Regardant en haut à gauche, je vis une ouverture jusqu'à laquelle je parvins à me hisser. Cela me permit d'assister à une scène très intéressante. J'avais vu un objet très utile et je savais désormais comment l'atteindre. Je repartis au Club des Corbeaux pour y ouvrir la garde-robe. Je pensais qu'il suffisait d'abaisser le chandelier de gauche. Bien évidemment, ce n'était pas le cas et un nouveau casse-tête m'attendait.
La porte ouverte, je pus m'emparer du talisman. Madame Cassandra allait pouvoir m'aider. Elle me mit de nouveau en transe, afin que je me retrouve encore au bord de la mare. Une nouvelle pierre était apparue, la deuxième en partant de la gauche. En la jetant dans l'eau, j'eus l'occasion de voir un passage secret emprunté par l'assassin. Je me rendis sur les lieux accompagné de Merylo. Guidé par ce que j'avais vu, je tirai le livre placé le plus à droite sur le deuxième étage de la bibliothèque, ce qui déclencha l'ouverture du passage secret. Malheureusement, nous arrivions trop tard... Les mauvaises nouvelles s'accumulant, la Seconde Guerre mondiale venait d'être déclarée.

Le chandelier

Pour former la clef, tourner la partie **4** deux fois vers le bas, puis la partie **2** deux fois vers la droite.

En Europe

Quatre ans plus tard, je fus convoqué par l'armée pour examiner une porte que la vermine nazie avait laissée close. La porte ouverte, trois autres épreuves m'attendaient. Pas étonnant que les Allemands aient perdu la guerre s'ils passaient leur temps à ce genre de distraction. Ces mystères teutons m'avaient donné mal à la tête mais quelle ne fut pas ma surprise quand je découvris le Dahlia Noir ! ⇒



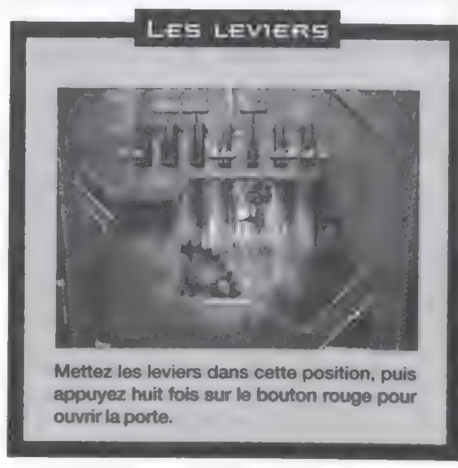


Les clefs



Vous devez rentrer les clefs de cette manière : **A3, B6, C4, D1, E8, F5, G7, H2.**

Les leviers



Mettez les leviers dans cette position, puis appuyez huit fois sur le bouton rouge pour ouvrir la porte.

Malheureusement, c'est à ce moment que débarqua la police militaire pour m'en dessaisir.
Un an plus tard, toujours à l'affût d'émotions fortes, je m'étais mis à la recherche de nazis. Mon enquête m'amena dans la cave d'un monastère autrichien plongée dans la pénombre. Je commençai par monter les marches puis regardai par une petite ouverture. Apparemment, il allait falloir que je trouve une autre issue. Me retournant, quelque chose qui traînait près d'un tas de caisses attira mon attention. Je partis voir de plus près ce que cela pouvait être. Deux leviers semblaient commander un treuil. Abaisser celui de gauche et relever celui de droite eut pour conséquence de faire se dérouler la corde. Pour plus de sûreté, je mis ensuite le levier de droite en position basse. Il ne me restait alors plus qu'à descendre par le puits pour sortir et arriver dans... un labyrinthe ! Décidément, les choses ne seraient jamais simples ! Suivant mon intuition, je pris à droite lors des premières intersections, puis à gauche et enfin à droite. J'aboutis dans une pièce où se dressaient un autel et quatre colonnes ornées de runes. Je repartis en suivant le chemin par lequel j'étais venu. Je pris à gauche à la première intersection, à droite à celle qui suivait et juste après, je vis sur ma gauche qu'un autre autel m'attendait. En regardant dans la caisse de droite, je découvris un objet d'art. Faisant demi-tour, je partis vers la droite, pris à droite au carrefour puis tout droit. Je découvris alors un sarcophage au-dessus duquel figurait le blason du héraut, que je reconnus immédiatement. En mettant l'objet d'art sur la serrure du sarcophage, je provoquai l'ouverture de ce dernier, qui me révéla des signes runiques. J'inscrivis aussitôt ceux-ci sur mon carnet : cela allait me servir, à n'en point douter. Poursuivant mes recherches, je repartis dans la pièce principale en prenant à droite à chaque intersection. J'empruntai cette fois le deuxième passage en partant de la droite. En prenant le passage de gauche à la première intersection, puis celui de droite à toutes celles qui suivirent, j'aboutis dans une sorte de crypte. En inspectant le sarcophage, je découvris de petites pierres. En utilisant celles-ci sur la statue, je m'aperçus qu'elles formaient des symboles qu'il me fallait reconstituer.
Après avoir reconstitué les runes, je consignai tout dans mon carnet et repris mes errances dans le labyrinthe. En

La porte aux planètes



SAUVEGARDE

Voici une méthode : déplacez la planète **1** jusqu'à ce que celle-ci et la **3** soient en bonne position ; déplacez la **7** jusqu'à ce que la **2** soit en position ; déplacez les **4** et **6** jusqu'à ce que les **4**, **6** et **7** soient en position ; enfin déplacez la **5** jusqu'à ce que la **5** et la **7** soient en bonne position.
Appuyez ensuite sur le soleil central.

Les pistons

Pour ouvrir la porte, suivez le trajet suivant :

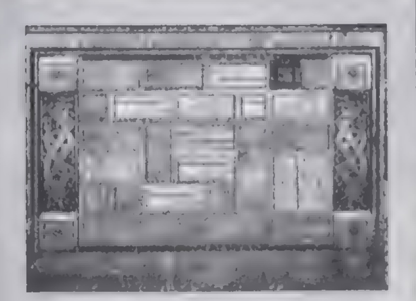
E - F - C - B - A - D - G - H - I - F - E - D - E - B - C - F - I - H - G - D - A - B - E - B - A - D - G - H - E - F - C - B - A - D - G - H - I - F - E - B - A - D - E - B - E

Le puzzle de pierres



Voici le dessin que vous devez obtenir.

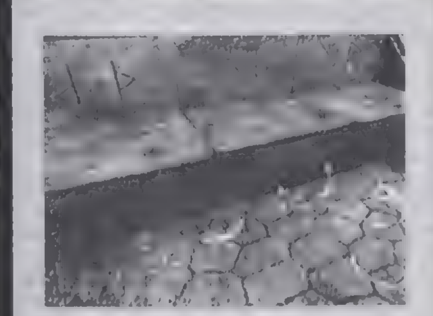




Alors là, désolé les gars, il va falloir vous débrouiller tout seuls comme des grands. Le but de ce casse-tête est de sortir les quatre blocs qui se trouvent dans chaque coin. Il y a plein de manières différentes d'y arriver. Pensez simplement à mettre les blocs verticaux au centre pour qu'ils vous gênent le moins possible. Si vous bloquez, inspirez-vous de la photo ci-dessus, où il ne reste plus qu'à tirer le bloc en haut à droite.







Montez en suivant ce chemin : gauche, droite, gauche, centre, droite, gauche, droite. Cette disposition ayant des propriétés de symétrie, vous devrez donc emprunter la même pour redescendre.

prenant à gauche à chacune des intersections, je parvins dans une crypte. Mais c'était surtout une nouvelle épreuve qui m'attendait.

Réussir cette épreuve me permit de noter de nouvelles inscriptions runiques. De retour dans le dédale, je pris à gauche à chaque intersection. Cela m'amena jusqu'à un pont qui ne me disait rien qui vaille.

En haut des marches, des runes m'attendaient. Je les consignai dans mon carnet et repartis par le même chemin. Je passai de nouveau dans le labyrinthe en prenant systématiquement à gauche à chaque carrefour puisque cela m'avait réussi jusqu'à présent. Cela me permit de revenir dans le hall principal. J'étais décidé à m'attaquer aux colonnes. Je commençai par celle qui se trouvait au fond, à gauche, et sur laquelle je mis les inscriptions relatives au Scribe ; puis continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, je fis de même avec celles de Landolfo et de l'huissier d'armes. Seule la quatrième colonne ne semblait pas correspondre... Je me souvins alors que j'avais vu les inscriptions du héraut grâce à un miroir et qu'il me fallait donc inverser les inscriptions runiques que j'avais consignées. Une fois toutes les inscriptions en place, une nouvelle pièce se dévoila.

VOYAGE EN TRAIN

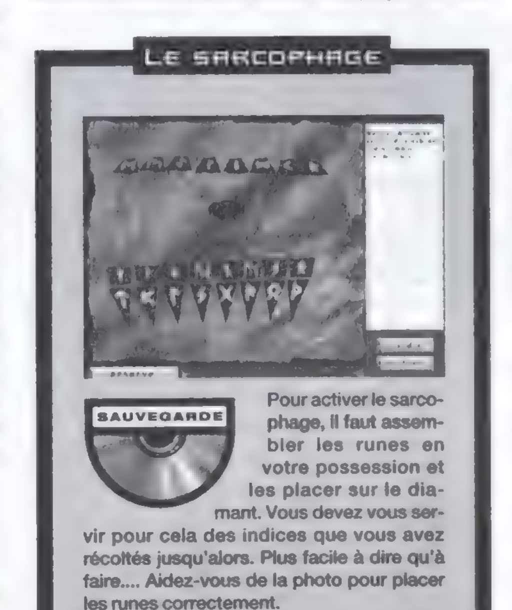
Face à moi se trouvait un sarcophage. Qu'allais-je donc pouvoir faire ? Les runes correctement placées sur le diamant, je le mis dans les mains du sarcophage. Cela provoqua un abaissement du sol autour de la sépulture. Je descendis sur la gauche de celle-ci et poussai deux fois la mosaïque de pierre. Sur la droite de la sépulture, je poussai trois fois la mosaïque de gauche et deux fois celle de droite. Je repassai à gauche pour regarder dans les binoculaires. Cela me permit de distinguer une sorte de bouton rouge. Je passai alors derrière le sarcophage et, en examinant le mur, je vis quelque chose qui se trouvait à l'extrême gauche et retint mon attention. En tirant sur le bouton rouge, je déclenchai l'ouverture d'un passage secret. Au bout de celui-ci, je tombai sur Von Hess. Je l'interrogeai en employant la manière forte car cette ordure nazie ne voulait pas parler ! Je pensais parvenir à mes fins quand arriva Winslow. Les événements qui suivirent m'apprirent que mon instinct ne m'avait pas trompé, Winslow était un traître et pendant tout ce temps, il avait également été à la recherche du Dahlia. Heureusement, je réussis à échapper à un de ses acolytes.

Peu de temps après, mes recherches m'amenèrent dans une base aérienne. J'interrogeai le G.I., qui m'indiqua où se trouvait la couchette de Collins. En déplaçant le casier de gauche, je découvris une lettre de sa fiancée en provenance de Los Angeles. C'était ma seule piste solide et il allait falloir que je revienne au pays de l'Oncle Sam.

Dans le train qui me menait à L.A., des mégots présents dans le cendrier sur ma table attirèrent mon attention. J'en reconnus la nature : Winslow était dans le train. Le contrôleur ne m'étant d'aucune aide, j'allai dans le fond du wagon pour consulter la liste des réservations des tables sur le pupitre situé à ma gauche. En la parcourant, je vis le nom de Matt Collins pour la table 4. Collins ? Mais il était mort — c'était sûrement sous ce pseudonyme qu'avait embarqué Winslow. Je traversai alors plusieurs wagons pour arriver dans le bureau du chef de train. Je lui demandai s'il savait où se trouvait le compartiment de Collins. Malheureusement, il ne me fut pas d'un grand secours malgré mes demandes répétées. Revenant dans le wagon des bagages, je remarquai une valise rouge-marron à côté d'une caisse. Je la posai sur cette dernière et elle tomba assez vite. La proximité du câble du système d'alarme me donna une idée. J'avançai jusqu'au début du wagon pour prendre une bobine de ficelle sur l'étagère de droite. Je mis alors la valise sur la caisse, puis l'attachai avec la ficelle. Aussitôt après, je courus jusqu'au wagon suivant. La chute de la valise entraîna une telle confusion que je pus me rendre sans problème dans la cambuse du chef de train. La liste des passagers rangée dans le tiroir de gauche m'indiqua que Collins/Winslow voyageait dans le compartiment 283. Cela correspondait en fait à la cabine 7 de la quatrième voiture à partir du wagon-restaurant. En fouillant, je trouvai un morceau de papier dans le premier tiroir de sa commode. Malheureusement, il était imbibé de drogue et je tombai dans les pommes. À mon réveil, une blonde peu sympathique se tenait dans le compartiment et, apparemment, Winslow s'était envolé. Pour plus de renseignements, je partis voir le chef de train. Il m'indiqua que Collins était descendu à Chicago et qu'il avait laissé ses bagages. En revenant dans le wagon des bagages, la liste posée sur l'étagère de gauche, au fond, me fournit les coordonnées des bagages de Collins : 0100AA. En cherchant un peu, je m'aperçus que cela correspondait à une grosse malle marron rangée au milieu du wagon.

Après m'être occupé de la malle, il ne me restait plus qu'à attendre l'arrivée du train. Pour tuer le temps, je me rendis dans le wagon-restaurant où je fis plus ample connaissance avec la blonde que j'avais déjà rencontrée.

Une fois dans ma chambre d'hôtel de L.A., la



Pour activer le sarcophage, il faut assembler les runes en votre possession et les placer sur le diamant. Vous devez vous servir pour cela des indices que vous avez récoltés jusqu'alors. Plus facile à dire qu'à faire.... Aidez-vous de la photo pour placer les runes correctement.



première chose que je fis fut d'appeler la police. Je fixai rendez-vous au détective Maxwell au Gabe's Dinner. Sur place, je lui parlai d'Elizabeth Short et de Winslow. Pour toute réponse, il me dit qu'il avait besoin d'une preuve pour pouvoir m'aider. Ma seule piste étant la caisse de Winslow, je me rendis à la gare. L'employé du service d'expédition m'avait tout l'air d'être un sombre crétin et son confrère affecté à la réception semblait avoir dépassé la date de péremption. Il me fallait à tout prix un reçu. En examinant la poubelle qui se trouvait à gauche des guichets, je fis main basse sur une boîte. Cela me donna une idée. Je demandai au débris du service d'expédition d'envoyer la boîte en service express sur place. En attendant que les services postaux œuvrent avec leur diligence habituelle, je partis pour le dernier domicile connu d'Elisabeth Short. Je questionnai madame Underhill, qui me confirma qu'elle avait eu le Dahlia. En ouvrant le tiroir du haut de la table de chevet, je découvris un petit mot d'Elisabeth. Dans le tiroir du bas, un papier me donna le nom d'un hôtel. La dernière chose intéressante dans la pièce fut le texte d'une petite annonce contenu dans la poche d'un vêtement accroché au dos de la porte du placard. Je partis ensuite pour le Biltmore Hotel. Je montrai la photo d'Elisabeth au barman. J'étais sur la bonne piste mais il allait me falloir attendre un peu. Je repris donc la route de la gare, où mon colis était enfin arrivé. Je pus voir sur la liste que c'était la compagnie ABC qui s'était chargée du colis de Winslow. En téléphonant de mon hôtel, j'appris l'adresse d'ABC. Je me mis en route aussitôt pour ce lieu. Une note au mur disait que le prénom du chauffeur affecté à la gare était Steve. En farfouillant dans le tiroir de gauche du bureau, j'appris que Steve O. avait pris le colis à l'Union Station pour l'apporter à AKP le 10 janvier. La note sur le mur me donna la manière de trouver un numéro d'identification de dossier. D'après mes renseignements, il me fallait donc chercher le SOIAKP52. C'est dans le fond du classeur du bas que se trouvait le dossier correspondant. La piste menait à présent aux studios RKO. Malheureusement, il me fut impossible d'y entrer. Je partis donc pour l'hôtel Biltmore, où je fis la connaissance d'Elizabeth Short. J'interrogeai la belle sur le Dahlia Noir. Malheureusement, Winslow avait suivi la même piste que moi.

LA MALLE



SAUVEGARDE

Vous pensiez la chose simple...
Mettez la grosse goupille **(1)** dans le trou de droite **(2)** et la petite **(3)** dans celui de gauche **(4)**. Relevez la partie supérieure **(5)** et vous découvrez ... des bouteilles de champagne !
Winslow ne s'est sans doute pas encombré de cela pour rien, il y a évidemment une ouverture secrète.
Refermez le couvercle, mettez la partie supérieure **(5)** et inférieure **(6)** sur le couvercle. Introduisez la grosse goupille **(1)** dans le trou qui est apparu en **(7)**. Faites monter le carré de métal qui est en **(8)**. Mettez la petite goupille dans le trou qui a été dévoilé en **(8)**. Prenez les poignées **(9)** pour les mettre en **(10)**. Mettez le support des poignées **(11)** dans les trous **(2)** et **(4)**. Mettez les poignées sur leur support et l'ouverture secrète se dévoilera.

LE DESTIN DU MONDE

Je m'étais encore fait avoir par Winslow. Je commençai donc mes recherches par le Biltmore. Je questionnai le barman à propos d'Elizabeth, puis voyant à qui j'avais affaire, je rentrai dans son jeu pour finir par l'insulter. Cela me permit de connaître le numéro de la chambre de Lizzie, le 201. C'était la porte qui se trouvait au fond du couloir du premier. J'ouvris la fenêtre pour aller sur le balcon. En agissant sur le haut de la fenêtre, puis en poussant le morceau de bois qui la bloquait, je pus entrer dans la chambre. En regardant dans le miroir placé au-dessus de la commode, je distinguai quelque chose sur le dessus de la porte — c'était une clef, sans doute celle de la consigne dont parlait Collins dans sa lettre. Je pris donc la route de la gare. Comment trouver le bon casier ? La lettre de Collins indiquait un moyen mnémotechnique simple. En regardant le téléphone, j'eus une idée : E.S. = 3 7. Je décidai aussitôt d'aller ouvrir la consigne 37. J'y trouvai un reçu d'un magasin d'antiquités : j'approchais du diamant. Excité par ces découvertes, je repassai par mon hôtel, où Maxwell m'attendait. Il m'apprit la mort d'Elizabeth Short. Malgré mes dénégations, Maxwell avait décidé d'en rajouter et de m'accuser du meurtre. C'est à ce moment qu'Alice survint pour me porter secours. Il était à présent temps d'aller voir ce que je pouvais trouver au magasin d'antiquités. J'étais encore un retard, le Dahlia avait été acheté. Je reconnus la canne qu'on me présenta. Après en avoir fait l'acquisition, je l'examinai de plus près.

Dans la canne, je découvris une carte du trésor, elle était très énigmatique et je repartis dans mon hôtel pour y réfléchir. Sur mon oreiller, un passe pour les studios et une lettre m'attendaient. Cela me permit de rentrer dans lesdits studios. En regardant la malle de droite, je découvris un papier m'indiquant que le producteur Al King connaissait Winslow. Je questionnai Alice à ce sujet et elle m'arrangea une rencontre avec le producteur. Dans la maison de celui-ci, en fouillant dans la poubelle près du bureau, je trouvai des morceaux d'un télégramme indiquant un nouveau lieu, le club de tir.

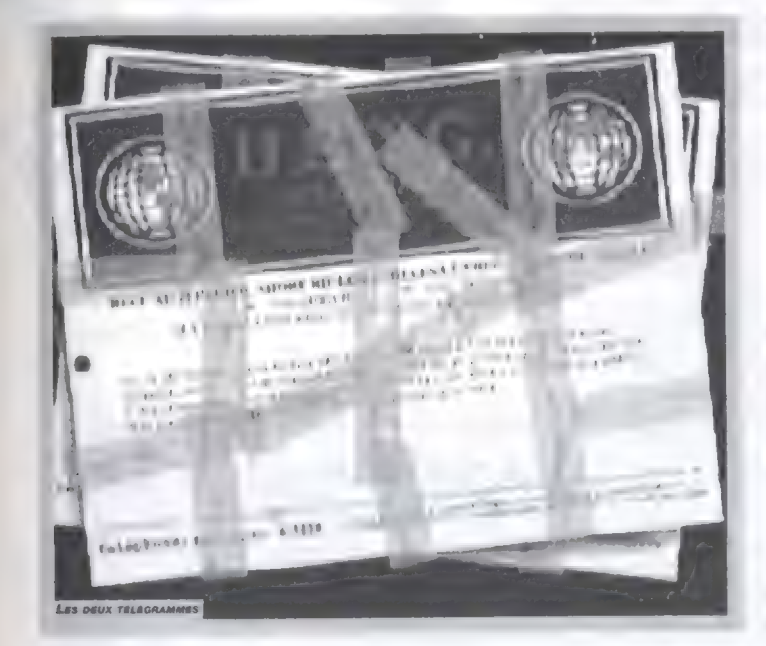
Le télégramme m'apprit l'existence d'un nouveau lieu. Et le journal jeté dans la poubelle m'indiqua que des événements s'étaient produits dans un cimetière. En fouillant dans les ordures (puisque j'étais en plein dedans !), je découvris des gants et un burin. Apparemment, quelqu'un avait commis des méfaits au cimetière. Je m'y

LA CANNE



SAUVEGARDE

Le seul personnage que vous n'avez pas encore identifié est Landolfo. Regardez votre carnet pour trouver les runes correspondantes et la tête de la canne bougera.


Les deux télégrammes



rendis donc. Sur le mur de droite, un petit problème était écrit sur un dessin représentant Saturne. La solution n'était pas très dure, c'était 27. Dans un vase posé sur le sol, je découvris une note de Winslow comportant le chiffre 165 dans le coin d'une image réprésentant Saturne. À présent, je ne voyais plus très bien quoi faire. Je repartis voir Alice dans la maison de King. J'avais repéré un télescope et Alice me renseigna sur son mode de fonctionnement. En voyant la carte, au-dessus du bureau, j'eus l'idée d'y apposer ma carte du trésor. Cela correspondait très bien, une fois les croix superposées. Cela me donna le chiffre 250. Fort de mes deux chiffres et sachant que la maison indiquait quant à elle la coordonnée 100, je vis sur le tableau, près du télescope, que 250 - 100 = 150 et 16 500 donnaient un angle de 0,5. Je réglai donc les coordonnées sur + 0.5 et + 27. En affinant mes réglages, je vis Winslow. En me précipitant vers l'endroit où j'avais aperçu cette ordure, je relâchai mon attention et le sol s'effondra sous mes pieds.

Dans la cave, je trouvai une photo d'Alice sur une échelle. En tentant de grimper, je déclenchai par ma chute un incendie. Je n'avais plus beaucoup de temps. J'ouvris les placards. Dans les deux premiers, j'actionnai toutes les boîtes à surprise et dans le dernier, une clef m'attendait. Cela me permit de m'échapper et de retourner chez King pour y chercher Alice. Sur place, en mettant en route le projecteur sur la table du salon, un snuff movie me permit de savoir que Winslow avait tué King. Alors que je recherchai des indices, la présence incongrue d'un coucou attira mon attention. Dans le film, elle indiquait 4.55. Je fis donc tourner la grande aiguille jusqu'au chiffre 5, puis lorsque les danseurs sortirent, je plaçai la petite sur 11. Cela déclencha l'ouverture d'un passage secret. Au bout de celui-ci, je parvins à délivrer Alice. Malheureusement, c'était encore un piège de Winslow et Alice se suicida devant moi. Ma dernière chance était de suivre Winslow...

Alors que tout semblait perdu, je tentai un ultime coup de poker en tirant sur le Dahlia Noir. Cela mit fin aux espoirs de grandeur de Winslow : les nazis n'arriveraient jamais au pouvoir ; du moins, je l'espérais...

RODOLPHE





ÉPILOGUE

Si vous bloquez désespérément sur une énigme, voici quelques codes qui vous permettront de la passer. Vous devez les taper à l'écran de l'énigme.

Le vitrail : **LEQDHEQD**
Le casier : **LOGHOUSE**
La serrure de la commode : **TURNKEY**
Le sceau : **RINGDING**
Les panneaux de la table : **QRTHUR**
Les planètes : **CQNCQN**
Le coffre-fort de Winslow : **,QSTERLOCK**
Les plaques pressurisées : **TRIQNGLE**
Les tuyaux : **PRESSURE**
Les barreaux : **BQRBELL**
Le chandelier : **NI,BLE**
La porte aux planètes : **SUNSPOT**
Les clefs : **KEYPUNCH**
Les leviers : **GEQROIL**
Les pistons : **LQDYBUG**
Le puzzle de pierres : **ROCK33**
Les blocs coulissants : **BLOCKHEQD**
Les colonnes : **TE,PLE**
Le sarcophage : **GE,STONE**
La malle : **BOXTOP**
La canne : **CQNDYCQNE**
Les télégrammes : **TELEPORT**
Le télescope : **PEEPER**
Le coucou : **BONGO**

UNREAL

Depuis le premier Quake, presque tous les Doom-like en 3D incluent une console de commandes. Il s'agit d'un écran auquel on peut accéder pendant le jeu et sur lequel on tape des codes, afin d'obtenir des effets qui peuvent agir sur le rendu 3D, les éclairages mais aussi le jeu lui-même. Nous avons sélectionné les commandes qui nous paraissaient les plus utiles...

LES COMMANDES DE LA CONSOLE

Pendant une partie, appuyez sur la touche «ù». Elle se trouve à droite de «M». En appuyant sur cette touche, vous ferez apparaître un écran que l'on appelle la console. À cet endroit, il est possible d'entrer un très grand nombre de commandes. On ne vous donnera ici que les codes les plus utiles...

ALLAMMO - Donne le maximum de munitions pour chacune des armes.
FLY - Permet de voler.
GHOST - Permet de passer à travers les murs.
WALK - Permet de repasser en mode Normal si vous êtes en train de voler ou de passer à travers les murs.
GOD - Invulnérabilité.
PLAYERSONLY - Bloque le temps.
INVISIBLE 0 - Vous êtes visible.
INVISIBLE 1 - Vous êtes invisible.
HIDEACTORS - Cache tous les objets et monstres.
SHOWACTORS - Réaffiche tous les objets et monstres.
SUICIDE - Vous êtes tué instantanément.
BEHINDVIEW 0 - Vue normale.
BEHINDVIEW 1 - Vue différente.
FLUSH - Restaure l'écran en cas de bugs graphiques.
BRIGHTNESS - Change la luminosité de l'écran.
CHAT - Permet d'envoyer un message (Multijoueur).
CDTRACK x - Permet de jouer la piste «x» du CD.
CONSOLE FULL - L'écran de commandes prend tout l'écran.
CONSOLE HIDE - Cache l'écran de commandes.
CONSOLE SHOW - L'écran de commandes est de nouveau visible.
SHOT - Fait une capture d'écran au format BMP.
STAT ACTOR - Statistiques
STAT CACHE - Statistiques
STAT CLIP - Statistiques
STAT FILTER - Statistiques
STAT FPS - Statistiques
STAT GAME - Statistiques
STAT GLOBAL - Statistiques
STAT HARDWARE - Statistiques
STAT ILLUM - Statistiques
STAT LIGHT - Statistiques
STAT MESH - Statistiques
STAT POLYC - Statistiques
STAT POLYV - Statistiques
STAT REJECT - Statistiques
STAT OCCLUSION - Statistiques
STAT SOFT - Statistiques
STAT SPAN - Statistiques
STAT ZONE - Statistiques
SUMMON x - Fait apparaître un objet ou un monstre «x» devant vous.
KILLALL x - Élimine tous les monstres «x».



1) OBJETS

Voici la liste des objets que vous pouvez utiliser avec la commande «SUMMON»...

Les armes

ASMD - ASMD
AUTOMAG - Auto Mag
DISPERSIONPISTOL - Dispersion Pistol
EIGHTBALL - Eightball Gun
FLAKCANNON - Flak Cannon
GESBIORIFLE - GES Bio Rifle
MINIGUN - Mini Gun
QUADSHOT - Quad Shot
RAZORJACK - Razorjack
RIFLE - Rifle
STINGER - Stinger

Les munitions

ASMDAMMO - ASMD Core
FLAKBOX - 10 Flak Shells
FLAKSHELLAMMO - Flak Shell
RAZORAMMO - Razor Blades
RIFLEAMMO - 8 Rifle Rounds
RIFLEROUND - Rifle Round
ROCKETCAN - 12 Eightballs
SHELLBOX - 50 Bullets
CLIP - A Clip
SHELLS - 15 Shells
SLUDGE - 25 Kilos Tarydium Sludge
STINGERAMMO - 40 Tarydium Shards

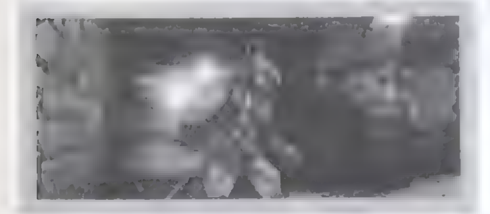
Les objets divers

AMPLIFIER - Energy Amplifier (augmente la puissance des dégâts causés par vos armes à énergie).
ARMOR - Assault Vest (armure simple).
ASBESTOSSUIT - Asbestos Suit (protection contre la lave et la chaleur).
BANDAGES - Bandages + 5 (augmentent les points de vie).
DAMPENER - Acoustic Dampener (diminue le son de vos armes).
FLARE - Flare (lancé sur le sol, le flare donne de la lumière pendant 30 secondes).
FLASHLIGHT - Flashlight (petite lampe-torche).
FORCEFIELD - Force Field (prévient les dégâts causés par les créatures pendant 30 secondes).
HEALTH - Health Pack + 20 (augmente les points de vie).
INVISIBILITY - Invisibility (permet d'être invisible).
JUMPBOOTS - Jump Boots (permet de sauter plus haut).
KEVLARSUIT - Kevlar Suit (armure de grande protection).
NALIFRUIT - Nali Healing Fruit + 21 (augmente les points de vie).
POWERSHIELD - Power Shield.
SCUBAGEAR - Scuba Gear (équipement de plongée).
SEARCHLIGHT - Searchlight (lampe).
SEEDS - Nali Fruit Seeds (jeté sur le sol, un arbre Nali avec ses fruits se mettra à pousser).
SHIELDBELT - Shield Belt (absorbe 5 % des dégâts).
SUPERHEALTH - Super Health Pack + 100 (augmente les points de vie).
TOXINSUIT - Toxin Suit (protection contre les produits toxiques).
TRANSLATOR - Translator.
VOICEBOX - Voice Box (permet de créer des effets sonores à distance).
WEAPONPOWERUP - Weapon Power Up (améliore le Dispersion Pistol).

2) MONSTRES

Voici la liste des monstres que vous pouvez utiliser avec les commandes «SUMMON» et «KILLALL»...

NALI
SKAARJWARRIOR
BRUTE
BEHEMOTH
HORSEFLY
GASBAG
KRALL
MANTA
MERCENARY
PUPAE
QUEEN
SKAARJ
SLITH
SQUIDE
TENTACLE
TITAN
WARLORD
LESSER BRUTE
DEVIL FISH
GIANT GASBAG
KRALLELITE
CAVEMANTA
GIANTMANTA
MERCENARYELITE
NALIPRIEST
SKAARJSCOUT
SKAARJASSASSIN
SKAARJBERSERKER
SKAARJLORD
ICESKAARJ
SKAARJGUNNER
SKAARJINFANTRY
SKAARJOFFICER
STONETITAN
FEMALEONEBOT
FEMALETWOBOT
MALEONEBOT
MALETWOBOT
MALETHREEBOT
SKAARJPLAYERBOT
BEHEMOTH
BABYCOW
COW
LEGLESS KRALL



3) LA COMMANDE OPEN

La commande «OPEN» permet d'ouvrir une carte. Ainsi, il est possible d'aller directement dans un niveau de votre choix. C'est aussi le moyen de charger des niveaux que vous avez faits vous-même ou que vous avez récupérés par le biais d'un ami, dans un magazine ou sur Internet. Pour l'utiliser, il faut taper sur la console «OPEN NomNiveau». Voici la liste des niveaux inclus dans le jeu...

DIG
PASSAGE
CEREMONY
CHIZRA
DARK
DASACELLARS
DASAPASS
DCRATER
DUG
ENDGAME
ENTRY
EXTREMEBEG
EXTREMECORE
EXTREMEDARK
EXTREMEDGEN
EXTREMEEND
EXTREMEGEN
EXTREMELAB
GATEWAY
HAROBED
ISVDECK1
ISVKRAN
ISVKRAN32
ISVKRAN4
NALIBOAT
NALIC
NALILORD
NOORK
NYLEVE
BLUFF
QUEENEND
RUINS
SKYBASE
SKYCAVES
SKYTOWN
SPIREVILLAGE
TERRALIFT
TERRANIUX
THESUNSPIRE
TRENCH
UNREAL
VELORAEND
VORTEX2
DKNIGHTOP
DMARIZA
DMCURSE
DMDEATHFAN
DMDECK16
DMELSINORE
DMFITH
DMHEALPOD
DMMORBIAS
DMSOLARIS
DMTUNDRA

ÉDITEUR	Critérion Studios/Ubi Soft
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo, 3Dfx
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	Avril 98

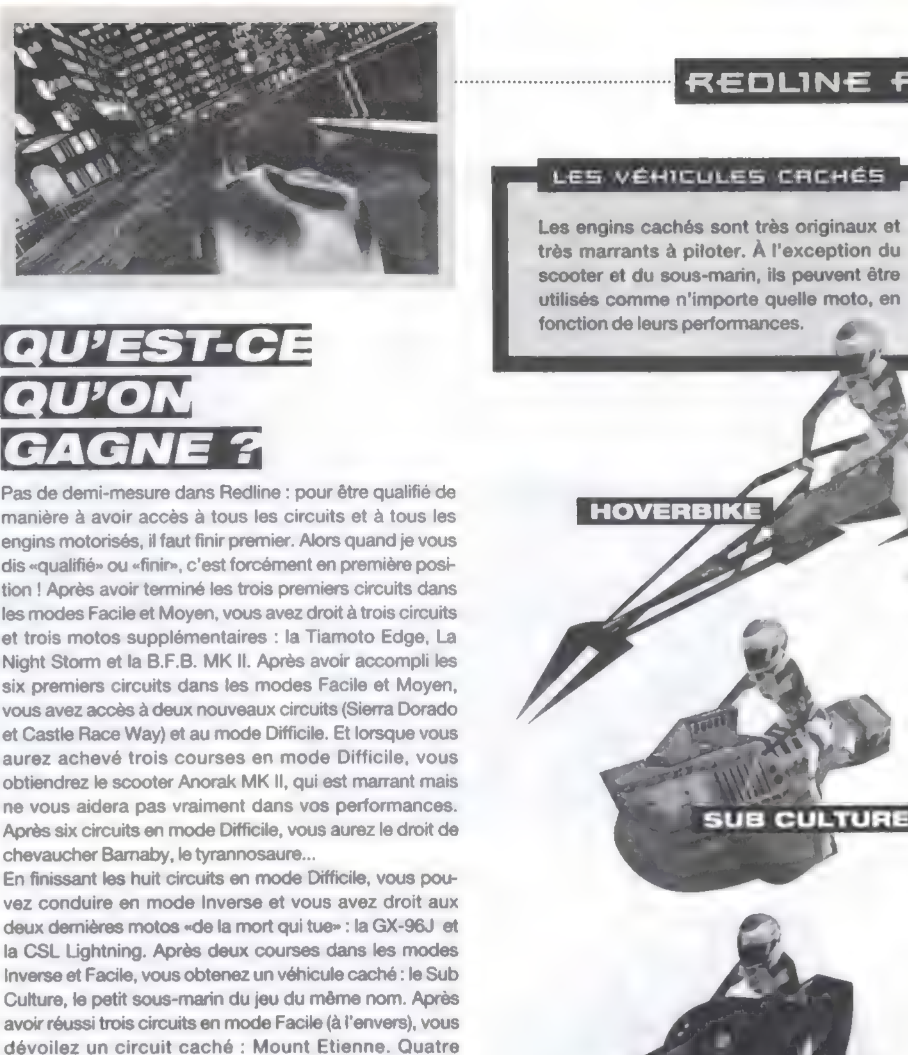
REDLINE Racer

Depuis Moto Racer, c'était plutôt le temps des vaches maigres pour les amateurs de deux-roues. Redline est venu combler le vide et de manière plus qu'honorable car il pousse le réalisme un peu plus loin... Mais qui dit plus de réalisme dit aussi plus de difficulté et vous êtes sûrement nombreux à avoir du mal à en finir avec les dix courses. Ce dossier va vous permettre de mettre toutes les chances de votre côté !

Vous trouverez sur le CD-Rom de PC Soluces deux fichiers (database.ddb et menudata.ini) qui vous donneront accès à tous les circuits.

SAUVEGARDE





Redline Racer est bien plus dur que de nombreux jeux de course automobile et plus difficile aussi que Moto Racer. On n'a pas affaire à un jeu dans lequel on peut se dire : «Tiens, je vais me faire une petite partie, ça fait longtemps que j'y ai pas joué...» Vous devez avoir le nez dedans pour accumuler de la concentration et faire jouer les réflexes nécessaires pour gagner car ça va très, très vite... En selle !

CONSEILS GÉNÉRAUX

Redline n'est ni une simulation ni un jeu totalement arcade mais plutôt un compromis entre les deux. Arcade parce que vous pouvez vous amuser à rouler sur les murs ou grimper sur des rochers de quatre mètres de haut ; simu parce que vous ne pouvez pas le faire à 250 km/h... Non, je plaisante, le côté simu réside dans le comportement de la bécane — plus particulièrement en ce qui concerne la perte d'adhérence. En fonction du terrain sur lequel vous évoluez et des imperfections dudit terrain, vous aurez tendance à avoir la roue arrière qui essaye de rejoindre celle de devant. Pour le turbo, même combat : utilisez-le au démarrage avec une moto puissante et vous m'en direz des nouvelles ! C'est comme dans la vraie vie... Vous allez vite voir que vos adversaires ralentissent mystérieusement à certains endroits précis. Profitez au maximum de ces portions de circuit où vous pouvez les mettre un peu dans le vent. Les concurrents sont des brutes vissées à la route et la moindre petite collision avec eux vous envoie dans le décor. Jusque-là, c'est normal, mais le gros problème, c'est que si vous vous trouvez sur leur trajectoire, vous avez droit au même traitement. Freinez un peu plus que le reste de la meute à l'entrée d'un virage et vous verrez... N'hésitez pas à prendre tous les risques dès le départ et sur la moitié du premier tour. D'abord parce qu'il vaut mieux avoir un maximum de types derrière soi (plutôt que devant) et aussi parce que les meilleurs ne tardent pas à prendre une bonne avance. Ils finissent vite par devenir irrattrapables. Si vous n'arrivez pas, malgré tout, à vous en sortir dans les qualifications, reportez-vous à la fin du dossier pour connaître tous les moyens — plus ou moins honteux ou illégaux — qui vous permettront d'avoir accès à l'ensemble des circuits et des véhicules.

QU'EST-CE QU'ON GAGNE ?

Pas de demi-mesure dans Redline : pour être qualifié de manière à avoir accès à tous les circuits et à tous les engins motorisés, il faut finir premier. Alors quand je vous dis «qualifié» ou «finir», c'est forcément en première position ! Après avoir terminé les trois premiers circuits dans les modes Facile et Moyen, vous avez droit à trois circuits et trois motos supplémentaires : la Tiamoto Edge, La Night Storm et la B.F.B. MK II. Après avoir accompli les six premiers circuits dans les modes Facile et Moyen, vous avez accès à deux nouveaux circuits (Sierra Dorado et Castle Race Way) et au mode Difficile. Et lorsque vous aurez achevé trois courses en mode Difficile, vous obtiendrez le scooter Anorak MK II, qui est marrant mais ne vous aidera pas vraiment dans vos performances. Après six circuits en mode Difficile, vous aurez le droit de chevaucher Barnaby, le tyrannosaure...
En finissant les huit circuits en mode Difficile, vous pouvez conduire en mode Inverse et vous avez droit aux deux dernières motos «de la mort qui tue» : la GX-96J et la CSL Lightning. Après deux courses dans les modes Inverse et Facile, vous obtenez un véhicule caché : le Sub Culture, le petit sous-marin du jeu du même nom. Après avoir réussi trois circuits en mode Facile (à l'envers), vous dévoilez un circuit caché : Mount Etienne. Quatre courses à l'envers en mode Facile vous donnent Skitz le chien, un véhicule caché supplémentaire. Six circuits dans les modes Facile et Inverse vous donnent accès au dernier circuit caché : Europa Metropolis, plus le droit de piloter Roger the Rocket. Enfin, au bout de six circuits à l'envers en mode Facile, vous dégottez le dernier véhicule caché — j'ai nommé la sublime hoverbike. Et quand vous aurez fait tout ça en mode Difficile à l'envers et à l'endroit, ben, vous serez content (vous l'avez bien mérité !) mais vous n'aurez pas de récompense, pas de scène cinématique — rien, juste la satisfaction d'y être arrivé. Cela dit, l'originalité des «véhicules» cachés est déjà une bonne motivation car ils ont vraiment des comportements très différents.

⇒

LES VÉHICULES CACHÉS

Les engins cachés sont très originaux et très marrants à piloter. À l'exception du scooter et du sous-marin, ils peuvent être utilisés comme n'importe quelle moto, en fonction de leurs performances.





LES HUIT PREMIERS CIRCUITS

DEVILS CANYON

Rien à dire sur ce parcours : il est très facile. Pas de mauvaises surprises en perspective, pas de virages ni d'aspérités. Vous allez devoir prendre une bécane peu maniable mais possédant une bonne vitesse de pointe (genre B.F.B MK II) pour les modes Moyen et Difficile, alors ne vous endormez pas trop quand même car vous pourrez moins facilement rattraper vos erreurs.

Il serait quand même dommage de tomber ici. Le reste du circuit est sans surprise : on arrive là comme une fleur et on égratigne le sommet de son casque...



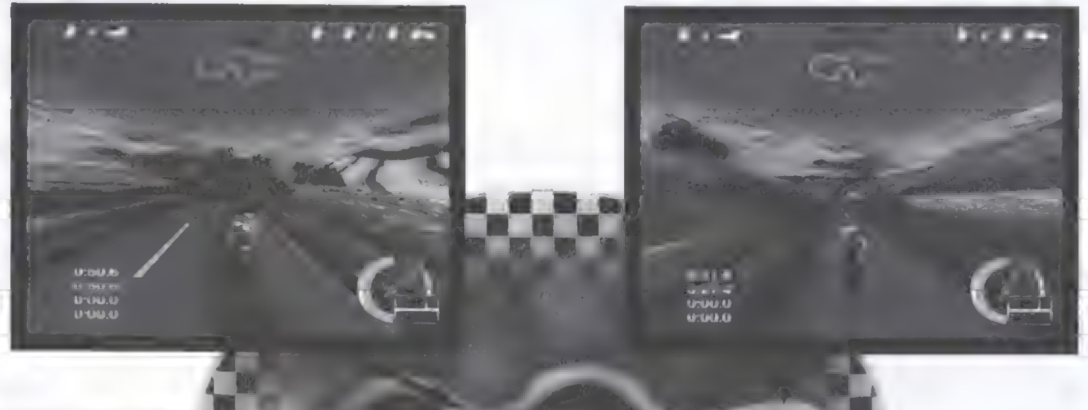




TUDOR HILL

Meurtre dans une campagne anglaise ! Tudor Hill, c'est la crise de nerfs assurée. En mode Facile, c'est cool ; en mode Moyen, on commence à le sentir passer ; en difficile, c'est celui qui m'a donné le plus de fil à retordre (avec Mount Etienne). Voilà un circuit très court, si bien qu'en mode Difficile, il vous faudra un tour de lutte effrénée pour rejoindre le premier. Quand vous l'aurez dépassé, vous n'aurez pas la paix — tout le monde vous colle aux fesses ! Sur de nombreux circuits, vous remarquerez que les adversaires ralentissent beaucoup plus que nécessaire à certains endroits, sauf sur le circuit de Tudor Hill... Ils foncent du début à la fin et vous devez faire pareil. En mémorisant bien le tracé, vous devriez pouvoir tenir en accélération constante sur la Night Storm. Là, c'est vraiment le pied, mais on finit quand même par en avoir marre d'être obligé de recommencer aussi souvent avant d'y arriver.

Ne résistez pas, accompagnez les mouvements des autres pilotes si vous ne voulez pas être trop bousculé. On se retrouve souvent en grand nombre ici et la cohue finit mal. Ne jouez pas les héros, laissez les autres passer ou balancez-vous exactement comme eux.



Le seul endroit où vous pourrez mettre le turbo sur le circuit se résume à ce tronçon. Ne le mésestimez pas, surtout ici : chaque mètre grignoté sur la première place est important.

Cette portion de circuit est plus traître qu'elle n'en a l'air sur la carte. Elle vous laisse prendre un peu de vitesse et, du coup, vous êtes complètement désaxé, pour finalement arriver comme un fou sur le virage à 45° qui suit peu après.





Ici, on est dans le cas typique de la petite série de virages que l'on franchit en optimisant sa trajectoire pour se rapprocher le plus possible de la ligne droite.



QUELLE MOTO CHOISIR ?

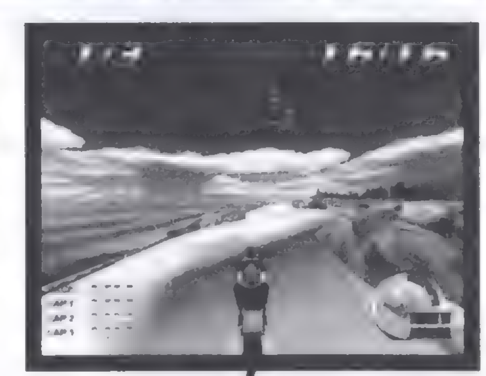
Les motos de Redline Racer présentent des caractéristiques très dissemblables. Faire le bon choix en fonction de la course est donc primordial. Les préférences personnelles, vous vous les mettez derrière l'oreille et vous choisissez de privilégier l'efficacité. Rien ne vous empêche de trouver vos marques avec des modèles différents de ceux que je vous conseille, mais vous allez voir que certains circuits laissent peu de place à la fantaisie.

DEVILS CANYON	TUDOR HILL	SEA FALL BAY	SANDY COVE	ORCHARD LANE
Facile : AVANTI	Facile : AVANTI	Facile : AVANTI	Facile : AVANTI	Facile : AVANTI
Moyen : TIGER SHARK	Moyen : AVANTI	Moyen : AVANTI	Moyen : NIGHT STORM	Moyen : NIGHT STORM
Difficile : B.F.B. MK II	Difficile : NIGHT STORM	Difficile : NIGHT STORM	Difficile : NIGHT STORM	Difficile : NIGHT STORM
LE GRAND BLANC	**SIERRA DORADO**	**CASTLE RACE WAY**	**MOUNT ETIENNE**	**EUROPA METROPOLIS**
Facile : AVANTI	Facile : B.F.B. MK II	Facile : TIAMOTO EDGE	Facile : NIGHT STORM	Facile : GX-96J
Moyen : NIGHT STORM	Moyen : B.F.B. MK II	Moyen : NIGHT STORM	Moyen : GX-96J	Moyen : CSL LIGHTNING
Difficile : NIGHT STORM	Difficile : B.F.B. MK II	Difficile : NIGHT STORM	Difficile : CSL LIGHTNING	Difficile : CSL LIGHTNING

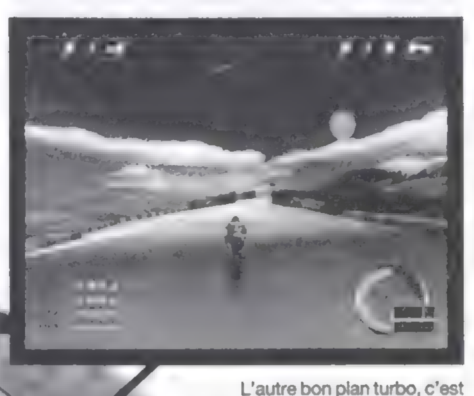


SEA FALL BAY

L'un des plus beaux circuits de Redline, entièrement au bord de la mer puisque vous faites le tour d'une île. On est sur le sable, alors évitez les changements de direction trop brusques et méfiez-vous même des lignes droites car elles finissent presque toujours mal. Prenez un sérieux avantage dès le départ, en virant tout de suite à droite et en passant entre deux poteaux, au lieu de suivre l'angle droit du ponton sous lequel vous démarrez. Mettez un coup de turbo tout de suite après pour conforter votre départ en flèche, vous devriez larguer dix ou onze pilotes au bout de la première ligne droite.



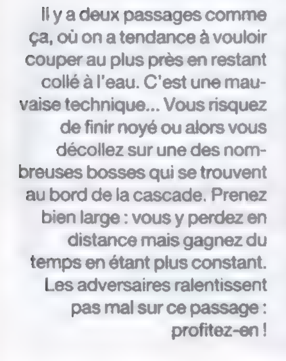
C'est l'endroit le plus approprié pour mettre le turbo. Faites gaffe au gros rocher qu'on voit sur la droite de la photo. Sinon, vous pouvez grimper dessus pour vous faire plaisir — m'enfin...



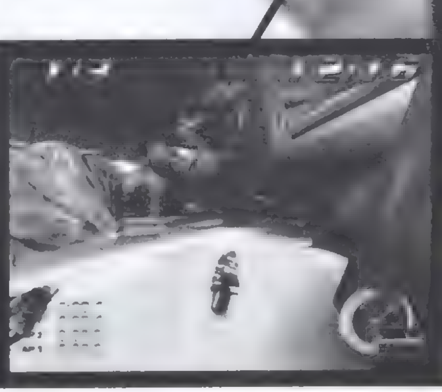
L'autre bon plan turbo, c'est cette ligne droite. Malheureusement, le dernier panneau en bois sur la gauche se retrouve pile dans votre axe quand vous accélérez. Méfiez-vous ! On oublie tout le temps de prendre ses précautions et on a tendance à confondre cet endroit avec l'autre grande ligne droite de Sea Fall Bay.



Là, on est à la sortie de la deuxième baie. Faites très attention car le sol est irrégulier. Si vous vous montrez maladroit, vous perdez toutes vos chances de bien utiliser le turbo sur la ligne droite qui vient après.



Il y a deux passages comme ça, où on a tendance à vouloir couper au plus près en restant collé à l'eau. C'est une mauvaise technique... Vous risquez de finir noyé ou alors vous décollez sur une des nombreuses bosses qui se trouvent au bord de la cascade. Prenez bien large : vous y perdez en distance mais gagnez du temps en étant plus constant. Les adversaires ralentissent pas mal sur ce passage : profitez-en !



Prenez une avance confortable en coupant par la droite entre les poteaux, tout de suite après le départ. En procédant de cette manière, vous gagnez au moins six places.





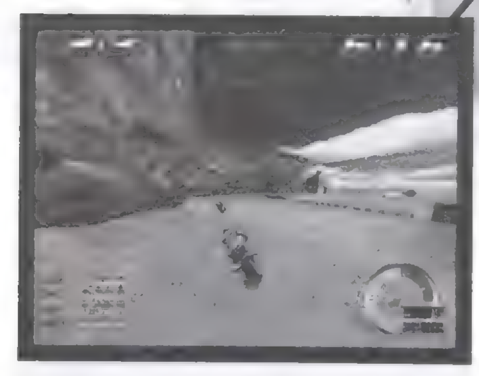
SANDY COVE

Pas de difficulté majeure, mais voilà quand même un des premiers circuits vraiment techniques, avec des courbes longues ponctuées d'une succession de petits virages secs. C'est dans le passage étroit sur de la rocaille que vous en baverez le plus. Méfiez-vous tout de même quand vous roulerez le long de la plage car c'est là que vous mettrez le turbo et le sable rend l'opération un peu délicate. Veillez bien, je vous le rappelle, à être dans l'axe de la route (autant que possible) quand vous utilisez le turbo, sinon vous risquez de perdre le contrôle de la roue arrière.



Attention, ce virage n'est pas régulier. Il se resserre un peu, ça surprend et sans être violent, ça vous place en mauvaise posture pour le tronçon qui vient après.

Placez-vous bien à gauche de la piste et tracez une ligne droite imaginaire à travers les petites courbes qui arrivent après ça. Vous pouvez même mettre le turbo.







Bousculade au portillon : dès le premier tour, ce passage apparaît comme un cauchemar. Si vous allez trop vite, vous percutez un type ; si vous allez trop doucement, vous vous faites rentrer dedans ; enfin, si vous prenez le virage différemment, les autres vous coupent la route et vous envoient valser. Moralité : suivez le mouvement, faites exactement comme eux, collez à leur trajectoire au moins pendant le premier tour et tout ira bien.

Collez bien à gauche jusqu'à l'espèce de phare, pour rapidement vous rabattre à droite et ensuite très brusquement à gauche en contournant le rocher. Si vous ne réussissez pas la manœuvre, vous allez méchamment vous vautrer sur le panneau publicitaire qui se trouve à droite du rocher.



Le «droite-gauche-droite» avec lequel on traverse le village ne peut pas être optimisé en ligne droite — mais presque —, alors foncez !

ORCHARD LANE

Ça balance, ça balance ! Relativement fun, Orchard Lane se révèle bien moins dur que Tudor Hill. Vous pouvez rouler et bien vous amuser sur tous les bords de la route, soyez seulement attentif dès que vous voyez des maisons ou des falaises roses car ces passages sont plus durs à passer. Il y a un «lens flare» très gênant à deux reprises mais à part ça, vous n'aurez pas trop de bobos à craindre.





Ce virage en fer à cheval est mal fichu. La route monte et descend : n'hésitez pas à ralentir un bon coup quand vous arriverez au même niveau que sur la photo.



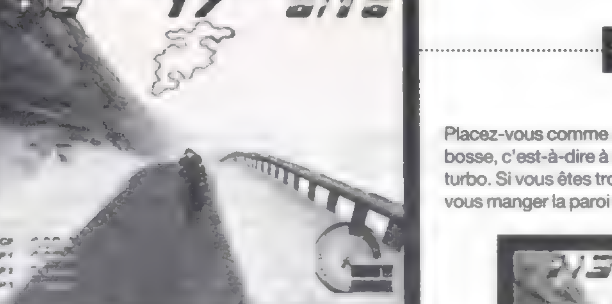
Gare à la bosse ! En arrivant trop vite, vous allez être mal ensuite pour franchir le virage qui longe la falaise.

Ce n'est [illegible] que, c'est exactement com[illegible] tout le long de cette desc[illegible]te. En s[illegible] virage, ne restez pas trop à l'ext[illegible] car un mur de ferme a été spécialement conçu p[illegible] arrêter net si vous avez le malheur de [illegible] vous laisser trop déporter sur la droite.



LE GRAND BLANC

C'est généralement avec une appréhension très forte (souvent justifiée) que le concurrent aborde la neige dans les jeux de bécane. Voilà une crainte un peu surfaite dans le cas de Redline Racer. La visibilité est moindre (on a donc intérêt à bien connaître la route) mais on se fait moins de frayeurs qu'on peut se l'imaginer sur une surface aussi glissante. C'est presque décevant... La neige ralentit plus qu'elle ne fragilise votre tenue de route. Il vaut donc mieux rouler sur la piste mais sans hésiter à largement déborder de la route pour mieux couper le fromage ou bien anticiper (surtout au niveau des deux espèces de ponts) l'approche d'une épingle mortelle.



Placez-vous comme sur la photo pour franchir cette bosse, c'est-à-dire à droite. Vous pouvez même mettre le turbo. Si vous êtes trop à gauche ou au centre, vous allez vous manger la paroi de la falaise — et ça fait mal !



[illegible]a, vous avez vraiment intérêt à réduire les gaz. Le virage est très serré et, de plus, la route se rétrécit considérablement après ça.



Placez-vous à gauche et ralentissez, sinon vous allez tomber en permanence à cet endroit. Il s'agit d'une montée qui se termine par un brusque écart vers la gauche, en descente.



Ici, vous devez cette fois mordre légèrement à droite sur la neige pour passer avec amplitude et moins ralentir. Si vous freinez comme une brute en arrivant dessus, dans l'espoir de tourner de manière «classique», vous serez mal placé pour franchir le pont qui suit.

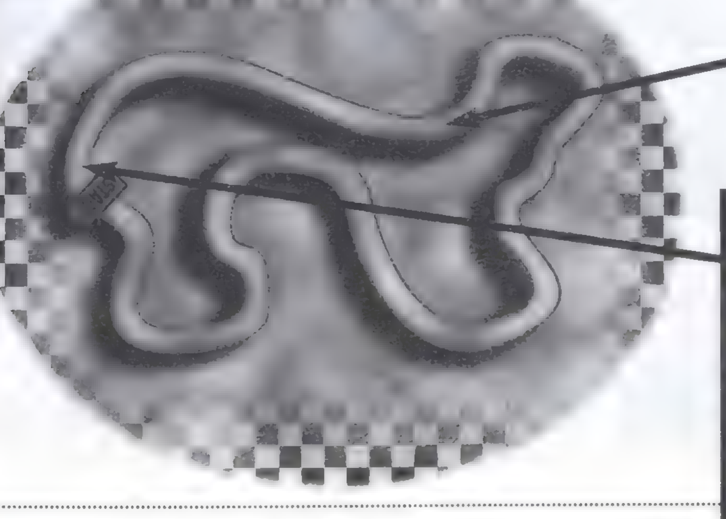


Coupez bien le fromage en mordant sur le côté gauche de la piste. C'est le seul moyen de ne pas trop perdre de temps dans ce passage bien serré.

Soit vous sautez à pieds joints sur les freins (pas facile), soit vous ralentissez un peu et priez très fort pour que ça passe. Ce virage à angle droit est assez redoutable car vous arrivez dessus extrêmement vite.

SIERRA DORADO

Pour Sierra Dorado, vous pouvez utiliser de nouveau la B.F.B. MK II. C'est sûrement le seul circuit, avec Devils Canyon, où ce modèle est «utilisable», au vu de ses piètres performances (en dehors de sa fabuleuse vitesse de pointe). Ne vous privez pas du plaisir d'humilier les concurrents en faisant [illegible], vous n'en [illegible] l'occasion... Même en mode Difficile, cette course est une promenade de santé si on la compare aux autres.





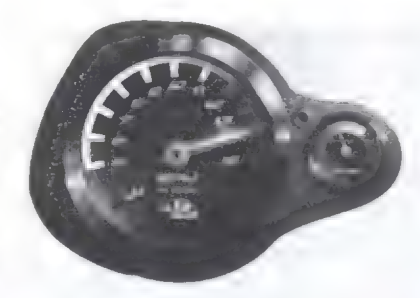
Utilisez essentiellement vos turbos ici, c'est «the» ligne droite du jeu, tous circuits confondus.

Je sais qu'on ne s'en rend pas compte en commençant la course puisqu'à ce moment-là on ne va pas trop vite, mais essayez de passer ici lancé à 317 km/h — vous m'en direz des nouvelles.



CASTLE RACE WAY

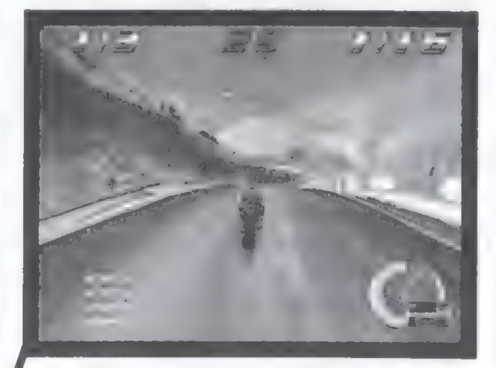
La Tiamoto Edge (et ses accélérations qui tuent) est sympa à conduire sur ce parcours très, très technique, où les lignes droites ne sont pas nombreuses. Mais si vous voulez jouer la sécurité, prenez-la pour le mode Facile et reprenez la Night Storm pour le mode Moyen. Vous allez en baver avec certaines chicanes... L'une d'entre elles est précédée d'une bosse particulièrement vicieuse. Voilà un circuit où il faut beaucoup freiner, en particulier pour survivre à la série de lacets que vous affrontez après un début de course plutôt rapide. Prenez-les avec amplitude : il faut déborder et bien se déhancher pour les franchir. Faites en sorte de dépasser un grand nombre d'adversaires jusqu'au troisième virage, mais ne mettez pas le turbo avant d'être au sommet de la légère pente où démarre la course. De la même façon, méfiez-vous comme de la peste de l'avant-dernier virage (la piste est large et lui aussi, mais si vous arrivez dessus trop vite, vous serez victime d'un dérapage causé par une légère déformation de la chaussée).



La petite côte vous masque la chicane qui vous attend quelques mètres plus loin, alors allez-y mollo. Freinez bien pour ne pas vous envoler et finir ainsi de l'autre côté des barrières.

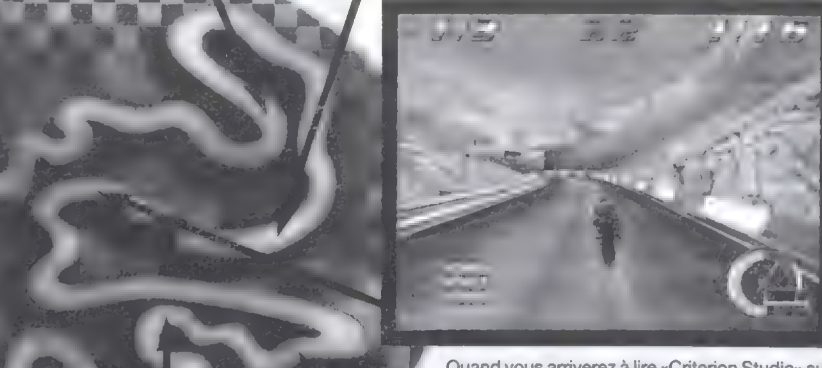
Un petit coup de turbo ? Mettez-le ici mais pas trop longtemps parce qu'au bout, là-bas, ça tourne assez vite à droite...







Oulala, celui-là, quand vous le verrez arriver, réduisez votre vitesse de 80 % ! C'est le premier d'une série de lacets qui constituent un vrai cauchemar. Coupez au plus serré.



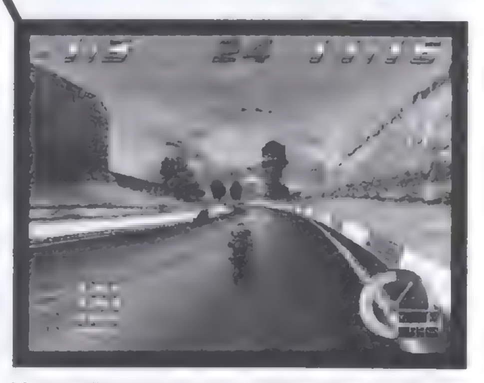
Quand vous arriverez à lire «Criterion Studio» sur le panneau situé là-bas, ce sera trop tard. Vous devez vraiment lever le pied pour survivre à cette succession de lacets.



Ne mettez pas le turbo avant d'avoir franchi la ligne de départ, sinon vous allez comprendre ce que signifie faire un soleil.

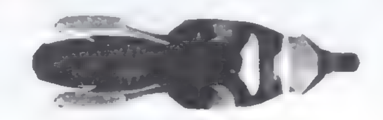


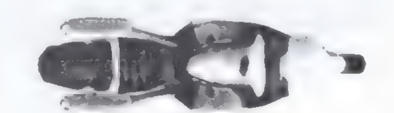
Attaquez prudemment cette courbe apparemment inoffensive... Les irrégularités du sol à cet endroit vous feront inévitablement déraper de la roue arrière si vous ne suivez pas la route aux petits oignons.



Là, vous allez vous amuser : ça bouge bien, ça va vite — mais faut pas trop déconner. Cela dit, vous pouvez suivre une trajectoire optimale en vous plaçant bien à gauche de la route avant d'arriver à la tour.







LES DEUX CIRCUITS CACHÉS

MOUNT ETIENNE

Vous êtes arrivé jusqu'ici ? Vous en avez rêvé la nuit, tellement c'était dur. Vous vous dites que vous êtes une bête d'être allé aussi loin et que maintenant plus rien ne peut vous surprendre, ni résister à vos nouvelles bécanes. Détrompez-vous ! Vous avez maintenant acquis assez d'expérience et de maîtrise pour faire face aux deux derniers parcours. Vous venez d'attaquer les circuits à l'envers en mode Facile et vous le sentez bien. En voyant les deux derniers circuits s'offrir à vous, vous vous dites «ça l'fait», et ben ça l'fait pas du tout... Mount Etienne est un cauchemar ! Les programmeurs ont vraiment mis la barre très haut. La piste se révèle ultra-étroite et vous savez qu'il vaut mieux être seul qu'accompagné dans ce jeu. On passe son temps à chuter à cause des autres et la neige semble bien plus glissante que dans le Grand Blanc.

Un virage court et pas trop serré mais pourtant vous risquez le tête-à-tête avec le panneau, à chaque fois que vous passez par là avec un brin de distraction.



Peut-être le pire endroit du circuit : le virage du premier tunnel. Comme vous le voyez, c'est encore pire quand vous déboulez nombreux. Quand on arrive au bout, on a l'impression de sauter une marche. Moralité : pas de bêtises tant que vous n'avez pas revu la lumière du jour.



Au bout de cette ligne droite, le cauchemar commence. C'est l'un des seuls moments où vous pouvez mettre un bon coup de turbo, profitez-en donc mais sans abuser.

Le compteur est parlant... Je suis descendu à 156 km/h et je suis en troisième pour aborder cette entrée de tunnel. Elle est orientée de manière plutôt vicieuse — vous êtes prévenu.



Lâchez tous vos chevaux car on peut se faire une bonne petite pointe sur cette portion de circuit, à condition de ne pas arriver trop déporté sur la droite en sortant du tunnel.





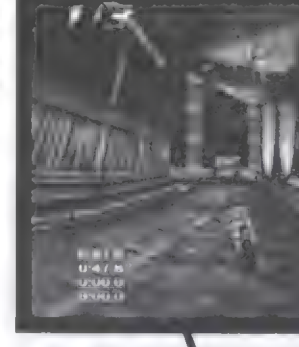


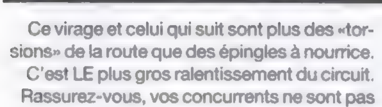


EUROPA METROPOLIS

Plus facile que Mount Etienne, Europa Metropolis n'est pas non plus le parcours «santé» du bois de Boulogne. Il est d'ailleurs étrangement plus aisé à parcourir en mode Inverse. Les virages à angle droit sont omniprésents mais après quelques tours, on commence à prendre ses marques. Il n'y a pas beaucoup d'endroits où mettre le turbo et en mode Difficile, vous allez avoir du mal. Prenez, bien sûr, la CSL Lightning ou la GX-96J, entre deux gamelles elles vont suffisamment vite pour rattraper le temps que vous perdez à vous traîner par terre, à voler ou à racler vos rotules sur le bitume. Europa Metropolis constitue votre dernier défi...

Après la descente en courbe, on arrive généralement bien lancé sur ce virage à 45°. Freinez fort avant de le négocier. À noter que ce passage est très marrant en mode Inverse.



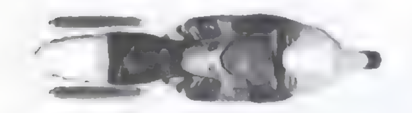


Ce virage et celui qui suit sont plus des «torsions» de la route que des épingles à nourrice. C'est LE plus gros ralentissement du circuit. Rassurez-vous, vos concurrents ne sont pas très à l'aise non plus à cet endroit.





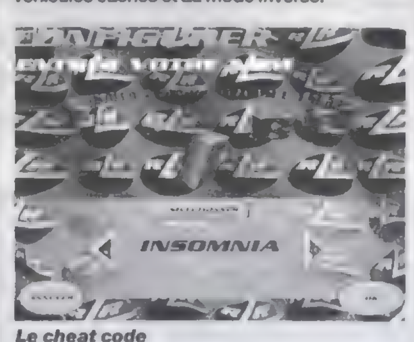
Ce droite-gauche doit se négocier très lentement. Un bon endroit pour éprouver la maniabilité de votre engin.



Classique, le coup du pont... On s'envole pour atterrir sur le mur d'en face et en plus c'est un 45° vers la droite qui vous attend ! Calmez le jeu en abordant ce pont.

LES CHEAT CODES

• Pour une fois, on est gâtés côté cheat codes. Il y en a plein pour Redline Racer mais j'en ai trouvé un seul qui marche vraiment... Jetez un coup d'œil à la rubrique Triche Trash de temps en temps, il pourrait y avoir du nouveau d'ici peu. On a des codes mais on ne sait pas vraiment ce qu'ils changent dans le jeu, alors en attendant... insomnia. Oui, c'est ça le code : **INSOMNIA**. Vous devez l'inscrire dans le menu où vous entrez votre nom de joueur quand vous entamez une nouvelle partie. Au lieu de Marcel, vous écrivez **INSOMNIA** et vous aurez ainsi accès à tous les circuits, aux véhicules cachés et au mode Inverse.



Le cheat code

• Bon, INSOMNIA, c'est sympa, mais ce n'est pas lui qui va courir à votre place... J'ai un truc bien plus vicieux et tout aussi facile. Allez dans le répertoire où le jeu est installé (à priori dans Program Files/Criterion Studios/Redline Racer) et ouvrez le fichier **Menudata.ini** en double-cliquant dessus. Cherchez la ligne ou est écrit **MaxNumCompBikes=15**. Normalement, c'est la neuvième, mais peu importe : à la place de 15, qu'est-ce que vous diriez d'inscrire 1 ou bien 0 (zéro) ? Faites-le et vous réduirez ainsi le nombre de concurrents en course : un ou deux ou même aucun si vous mettez 0. De la même manière, si vous trouvez que le jeu est trop facile, vous pouvez faire monter les enchères et disputer la course contre trente-cinq adversaires.

```
ForceCDTrack=0
RetailVersion=True
PreLoadMenuResources=True
FirstRun=False
UseGraphicsScreen=True
UseTitleScreen=True
RunMode=Menus
ShowDevelopmentOptions=False
MaxNumCompBikes=15
ForceOnTrack=True
OffTrackCountDown=True
RenderMap=True
RenderFPS=False
TrackName=alalpin2
NetworkServiceName=IPX CONNECTION FOR DIRECTPLAY
NetworkGameName=REDLINE
SoundUseHardware=False
SoundMusicVolume=9
SoundEffectsVolume=9
SoundSpeechVolume=19
PlayerGearType=Automatic
PlayerBikeName=bike1
PlayerRiderName=Redline
```

C'est cette ligne du fichier menudata.ini que vous devez changer.

Fermez le fichier... Windows vous demande alors si vous désirez l'enregistrer : acceptez et lancez le jeu. Vous allez sentir comme une bouffée d'air frais — c'est plus facile de faire la course tout seul, hein ? Attention quand même (ah, le revoilà avec ses mises en garde : ne le trempez pas dans l'eau, ne lui donnez pas à manger après minuit, «gnagnagnagna»...) car si vous mettez 0 concurrent, le jeu deviendra instable, dans le sens où il vous lâche si vous ne faites rien entre deux courses... Dès qu'il veut lancer la démo tournante, il plante. Si vous jouez normalement sans laisser de gros temps morts, il n'y a pas de problème et même s'il plante, ce n'est pas gênant car ça n'arrive jamais quand vous êtes en course. Vous pouvez bien sûr revenir en arrière et remettre quinze coureurs ou moins (ou plus) quand vous le voulez, et cumuler tout ça avec le cheat code. Je suis sûr que ces astuces vont vous changer la vie. Bonne bourre !

ÉDITEUR	Eidos
CONFIG.	P166 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	juin 1998

Décidément, la Seconde Guerre mondiale est à l'honneur ce mois-ci. En effet, après Black Dahlia, Commandos est le second jeu qui se déroule durant cette période. Seulement ici, point d'énigmes tordues, mais de la stratégie et de l'action qui vont vous faire souffrir car le challenge proposé semble particulièrement relevé. Sortez les couteaux, ça va saigner..

Commandos

[1ÈRE PARTIE]

LA VICTOIRE EST AU BOUT DE LA SOURIS





LES SAUVEGARDES

Tout d'abord, cherchez où est installé le jeu. Par défaut, Commandos s'installe dans le répertoire «C:\Program Files\Eidos Interactive\Pyro\Commandos\». Pour pouvoir utiliser les sauvegardes fournies avec le CD, faites tout d'abord une copie de secours de vos sauvegardes déjà existantes situées dans le répertoire «OUTPUT». Sur le CD de PC Soluces, allez dans le dossier «D:\Astuces\Commandos\Sauvegardes\» (si votre lecteur de CD est en D), et copiez les sauvegardes présentes dans le sous-répertoire OUTPUT de votre répertoire d'installation. Lancez le jeu, allez alors dans le menu OPTIONS et vérifiez que le nom de l'utilisateur est bien «PAR DÉFAUT». Enfin, il ne vous reste plus qu'à aller dans le menu «CHARGER PARTIE». Vous avez alors accès aux sauvegardes des dix premières missions.

LA TACTIQUE DE L'EMBUSCADE

Cette tactique va vous être très utile tout au long du jeu et vous permettra de faire beaucoup de victimes sans prendre de risques.

PREMIERE ÉTAPE. PLANQUEZ-VOUS DERRIERE UN MUR

DEUXIEME ÉTAPE. TIREZ POUR ATTIRER L'ATTENTION.

TROISIEME ÉTAPE. CONTINUEZ À TIRER QUAND LE GARDE ARRIVE POUR NE PAS LUI LAISSER LE TEMPS DE VOUS AVOIR.

QUATRIEME ÉTAPE. ET HOP, UN DE MOINS !

Tout commence en février 1941. Les forces de l'Axe sont en position de force sur le continent européen. Un petit groupe d'hommes d'exception a été réuni pour contrecarrer l'expansion de la peste brune. Au nombre de six, la conjonction de leurs talents va tout d'abord s'exprimer en Norvège, avant que le devoir ne les appelle partout où la liberté est en danger...

MISSION 1

Dans cette mission, le camion ne sert à rien, mais essayez-le quand même pour constater comme il est dur à manœuvrer.

- Pour bien commencer, tendez une embuscade à la patrouille **1** avec votre chauffeur : vous devriez faire un joli carton.
- Vous pouvez employer la même tactique avec le soldat **2** mais essayez plutôt de l'attirer en faisant des traces dans la neige, puis en vous enfouissant. Une fois qu'il part, tuez-le.
- Votre béret vert, une fois qu'il aura passé le mur, n'aura aucun mal à poignarder le soldat **3**.
- Vous pouvez tendre une embuscade aux gardes **4**, **5** et **6** mais exercez-vous plutôt à l'art du meurtre au couteau en poignardant chacun d'eux par-derrière.
- Prenez ensuite votre bateau pour aller chercher vos deux autres hommes afin de débarquer quelque part aux alentours de la Zone **A**.

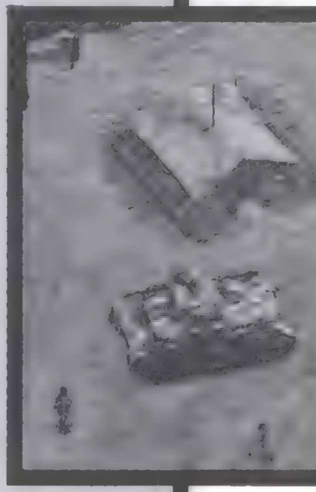


- Il y a plusieurs moyens de venir à bout de la patrouille **7**. Essayez par exemple de tirer sur un tonneau lorsqu'elle passe à côté. Cela devrait attirer les soldats **8** et **9**. Tendez-leur une embuscade si vous ne voulez pas prendre de risques.
- Le mitrailleur **10** fait presque office de figurant. Contournez-le pour aller facilement le poignarder.
- Il ne vous reste plus qu'à placer un tonneau près de la station émettrice puis à tirer dessus pour achever la mission.

LES CODES DE NIVEAU

Ces passwords vous donnent le score maximum possible au niveau correspondant du jeu.

MISSION 2 : YJJXB
MISSION 3 : 4FQBF
MISSION 4 : 5DNCQ
MISSION 5 : 6S5TL
MISSION 6 : AT1WN
MISSION 7 : O9VJ8
MISSION 8 : WQ9XB
MISSION 9 : Q2AXT
MISSION 10 : TUGPD
MISSION 11 : 9WODW
MISSION 12 : UVHDC
MISSION 13 : FBK48
MISSION 14 : WA8DW
MISSION 15 : KEWD3
MISSION 16 : R7IP3
MISSION 17 : FXIMV
MISSION 18 : ZZMJV
MISSION 19 : 8HCWN
MISSION 20 : C7KWW



MISSION 2

Cette mission n'est pas trop difficile. Elle permet de se familiariser avec le maniement du sniper.

- Pour vous débarrasser des soldats **1**, **2** et **3**, vous avez plusieurs possibilités. La plus expéditive consiste à faire rentrer tous vos hommes dans la maison, sauf le chauffeur. Cachez celui-ci derrière une palissade pour tendre une embuscade. Avec un peu de dextérité, vous pouvez vous en tirer sans la moindre égratignure.
- Attendez que le bateau passe et faites traverser le canal au nageur de combat, accompagné du béret vert et du sniper, jusqu'à la petite île **A**. Faites attention au garde **4**. Sur l'île, faites débarquer votre sniper pour qu'il puisse viser puis tuer le garde **4**.
- Rembarquez le sniper et faites débarquer vos trois hommes au bas du mur sur lequel patrouillait le garde **4**. N'oubliez pas de replier votre canot pneumatique car le bateau va repasser.
- Votre béret vert doit à présent grimper sur le mur en faisant attention au chemin de ronde du soldat **5**. Enterrez-vous ensuite dans la neige en attendant qu'il passe, avant de courir pour le poignarder dans le dos.
- Le soldat **6** ne pose pas trop de problèmes. Rampez jusqu'à lui pour le poignarder en faisant attention au soldat **7**. Cachez ensuite le cadavre à l'intérieur du camp.
- Vous pouvez ensuite vous occuper du soldat **7**. Planquez-vous dans la neige et attendez qu'il passe pour sortir de la neige. Il suffit ensuite d'aller le poignarder. La patrouille **8** fait une ronde très longue et ne devrait pas vous ennuyer. En revanche, planquez la dépouille à l'intérieur du camp.

SAUVEGARDE

- Ramenez à présent tous vos hommes près du camp. Pour finir la mission sans désagrément, utilisez les quatre dernières balles du sniper pour éliminer coup sur coup les membres de la patrouille **8**.
- Placez tous vos hommes (excepté l'artificier) dans le camion et brisez la barrière avec ce dernier en roulant vite (double-clic). Allez mettre une charge explosive près de la citerne, puis courez vite vous jeter à l'intérieur du camion qui attend à l'entrée du camp. Vous n'avez plus qu'à suivre la route et à admirer l'explosion.





MISSION 3

Cette mission va vous montrer la façon dont l'espion peut vous être utile. Vous verrez très vite que ses capacités changent pas mal de données tactiques.

- Commencez par utiliser la tactique de l'embuscade avec tous vos hommes pour éliminer la patrouille **1**. Envoyez ensuite votre nageur de combat et rampez le long du nord de la carte afin d'éviter les champs de vision des soldats **2** et **3**.
- Approchez-vous en rampant le long de la rive du garde **2** et vous pourrez le poignarder. Occupez-vous ensuite du **3** et du **4**, qui ne posent pas de problèmes.
- En nageant sous l'eau, votre nageur de combat pourra aller poignarder le garde **5** et donc récupérer le précieux canot pneumatique.
- Tant que vous y êtes, plongez de nouveau pour aller poignarder successivement les gardes **6**, **7**, **8**, **9** et **10**. Cela ne devrait pas vous poser de problèmes. Vous pouvez également exécuter les gardes **11** et **12** — mais ce n'est pas indispensable.

SAUVEGARDE

- Allez maintenant chercher votre espion aux alentours de la zone où se trouvait le soldat **4**. Longez la côte et allez chercher un uniforme allemand pour votre espion.
- L'espion peut maintenant se balader en toute impunité dans le camp allemand. Vous pouvez donc couper le courant sur le côté du bâtiment éclairé d'une lumière rouge.
- Votre espion va vous servir à faire le ménage dans la base allemande. Commencez par le garde **13**, dont vous planquerez le corps en **A**. Faites de même avec le **14**, le **15**, puis le **16** et le **17**, en cachant systématiquement les corps. Le **18** ne posera pas de problème.
- Il est temps maintenant de permettre à vos hommes de venir. Allez tuer les gardes **19** puis **20** grâce à une injection mortelle.
- Ramenez le reste de vos hommes en bateau tout en bas de la carte. L'artificier fera un trou dans le grillage grâce à ses tenailles et pourra aller récupérer les deux bombes (lui seul peut le faire). Faites-le ressortir par le trou du grillage et placez vos hommes dans le bateau. L'espion, lui, peut déjà aller en **B**.
- Approchez-vous en bateau du bunker et allez placer un explosif derrière. Rembarquez aussitôt pour aller vers l'autre rive. Une fois que l'explosion a eu lieu, placez une seconde charge au bas du barrage. Fuyez et rendez-vous en **B** où un camion va venir vous chercher. Attention à ne pas vous faire écraser (je sais de quoi je parle !)...





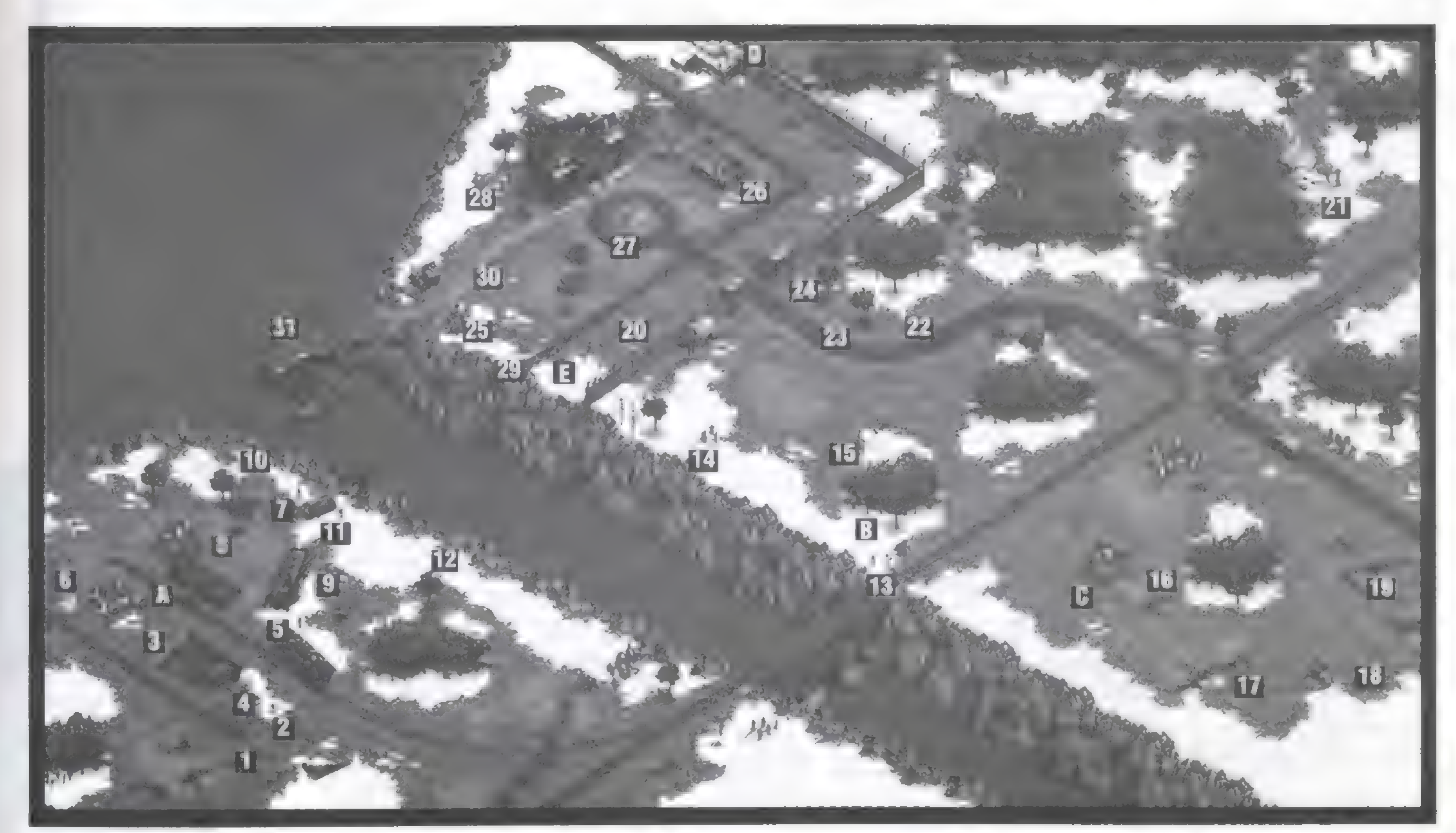
MISSION 4

Cette mission est une des plus bourrines qui soient. Vous pourrez découvrir toutefois les joies de l'automitrailleuse.

- Pour accélérer un peu les choses, groupez bien vos hommes dans le coin du bois où vous vous trouvez et adoptez la tactique de l'embuscade. Cela devrait vous permettre de vous débarrasser des soldats **1**, **2** et **3**, bien que ce dernier ne vienne pas systématiquement.
- Il n'est plus très difficile alors à votre béret vert d'aller poignarder le soldat **4**.
- Regroupez tous vos hommes à l'endroit où était le soldat **4** et dressez une nouvelle embuscade. Vous pourrez alors flinguer le garde **5** et la patrouille **6**.
- En montant une nouvelle embuscade en **A**, vous pourrez abattre les soldats **8** et **9**.
- La voie est libre à présent pour poignarder sans problème les gardes **10**, **11** et **12**.
- Votre chauffeur va à présent faire un petit tour dans le Panzer II. Vous pourrez alors nettoyer tout le côté droit du sud de la carte sans grand danger.
- Utilisez ensuite votre sniper pour dégommer le garde **13**. Attendez ensuite que la patrouille **14** s'approche juste à côté du cadavre pour utiliser les trois dernières balles de votre sniper.
- Attendez que le train passe pour faire passer tous vos hommes. Vous allez devoir dresser plusieurs embuscades.
- La première, en **B**, vous permettra de buter le soldat **15**. La deuxième, en **C**, vous débarrassera du garde **16** et de la patrouille **17**.
- Vous pouvez poignarder désormais sans problème les gardes **18** et **19**. Pensez à planquer les cadavres.
- Rendez-vous ensuite sur le lieu du parachutage. Vous pourrez y récupérer de nouvelles armes et munitions (des balles pour le sniper, une mitraillette pour le chauffeur et des explosifs pour l'artificier).
- Prenez ensuite la direction du point **D**, où votre artificier balancera une grenade sur la caserne allemande. Cela devrait attirer la patrouille **20**. Utilisez une autre grenade pour vous en débarrasser. Si jamais la patrouille **20** devait ne pas venir, vous aurez l'occasion de l'avoir par la suite.



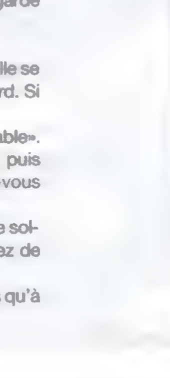
- La patrouille **21** peut rappliquer dans le coin également. Tendez-lui une embuscade ou balancez une grenade pour en venir à bout. Cela devrait faire venir alors les gardes **22** et **23**, que vous pourrez avoir de loin avec le sniper.
- Envoyez votre béret vert ramper jusqu'au soldat 24, qu'il poignardera.
- À partir du point **E**, l'artificier pourra balancer une grenade sur le mitrailleur **25**.
- Tendez une embuscade sous la voûte d'entrée pour tuer le soldat **26** (le seul qui fait une ronde).
- Votre sniper peut facilement aligner le garde **27** désormais, tout comme le sniper peut faire le tour du bâtiment pour s'occuper du soldat **28**.
- Si vous voulez vous occuper facilement du **29**, tirez simplement dans le mur placé derrière lui et attendez-le sous la voûte d'entrée.
- Le garde **30** sera une proie facile pour votre béret vert.
- Placez une charge près du Q.G. puis éloignez-vous. Le soldat **31** ne vous posera sans doute aucun problème. Il n'y a plus qu'à descendre l'échelle et prendre le bateau.

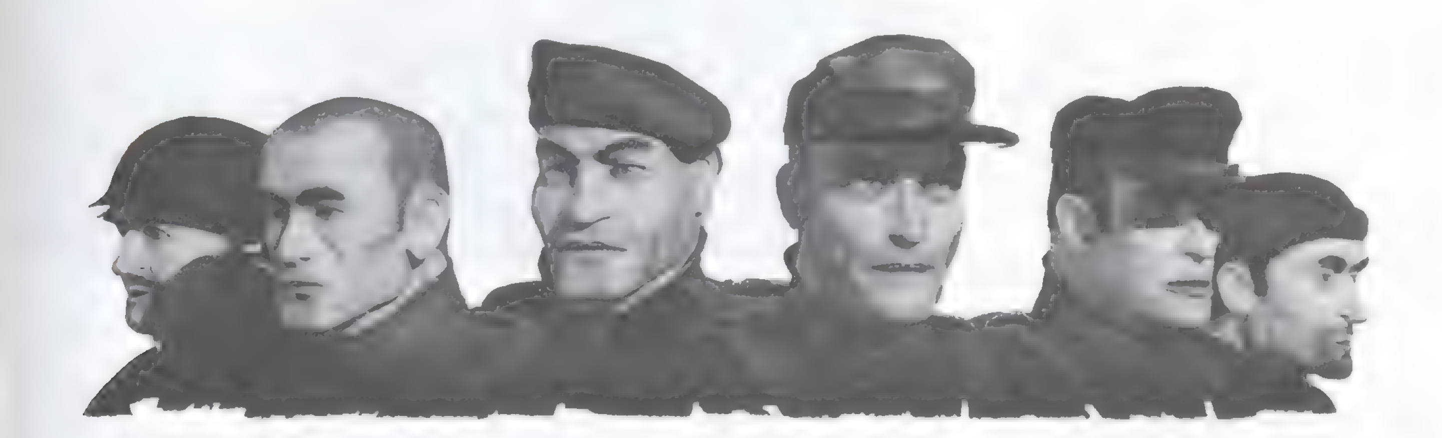

D
28
26
21
27
30
24
22
23
31
25
20
29
E
15
14
10
7
11
B
8
12
13
6
A
9
16
19
C
3
5
4
17
18
2
1

MISSION 5

Cette mission est une des plus intéressantes de cette première partie. La fin, notamment, demande une très bonne coordination.

- Pour avoir le soldat **1**, il faut l'attirer avec les traces de pas de l'espion, vers la gauche. Poignardez-le avec le béret vert caché à droite.
- Même chose pour le garde **2** : attirez-le avec des traces de pas vers la droite et préparez le béret vert pour le poignarder par-derrière.
- Les soldats **3** et **4** ne poseront sans doute aucun problème.
- Pour avoir le garde **5**, mettez un émetteur au coin de la baraque de droite et cachez-vous à gauche, puis poignardez-le.
- Attirez le soldat **6** avec des traces de pas. Camouflez-vous et égorgez-le lorsqu'il repart.
- Employez la même tactique pour le garde **7**.
- Placez un émetteur en **A** et cachez-vous en **A'**. Quand les soldats **8** et **9** sont sur place, poignardez-les tous les deux.
- Pour avoir le garde **10**, placez-vous en **B** dès que la patrouille est passée, à l'extrême limite du champ de vision du garde. Dès que vous le pouvez, allez placer un émetteur dans son champ de vision. Planquez-vous tout près et attendez le moment propice pour le poignarder. Cachez vite le cadavre avant que la patrouille repasse.
- L'espion peut à présent aller s'emparer de l'uniforme allemand en **C**.
- Allez distraire le soldat **13** avec l'espion, en l'orientant vers le sud. Votre béret vert peut alors ramper pour aller tuer le soldat **11**, puis le **12**, avant de finir par le **13**. À chaque fois, utilisez le couteau et cachez les dépouilles. Prenez simplement garde à la patrouille qui se trouve au sud-est.
- Empruntez maintenant la télécabine avec l'espion, uniquement pour tuer le soldat **14** avec la seringue.
- Il faut être très rapide pour bien exécuter la manœuvre suivante... Placez-vous derrière le **15** et attendez que la patrouille se retourne pour le tuer, puis courez pour aller buter le **16**. Aussitôt après, courez pour distraire la patrouille, vers le nord. Si vous ne vous arrêtez pas en route, vous devez y parvenir.
- Le béret vert, toujours en bas, doit suivre la patrouille au sud-est pour vous diriger vers la paroi «praticable». Attention car l'endroit est miné. Rampez donc dans les traces de la patrouille (juste derrière celle-ci), puis enfouissez-vous à peu près à la hauteur du drapeau. Une fois que la patrouille est repassée, précipitez-vous pour entamer votre escalade. Une fois en haut, cachez les cadavres **15** et **16** grâce aux barils.
- Placez ensuite un tonneau en **D** et un autre en **E**. Tirez sur le tonneau **D** à partir de l'endroit où se trouvait le soldat **15** et enterrez-vous juste après. Cela détruit le baraquement mais rameute la patrouille. Dès qu'elle repart, sortez de votre trou et attendez qu'elle se rapproche du baril **E** pour tout faire exploser.
- Il ne vous reste plus que le soldat **17** à dégommer. Attendez-le à un coin de mur, tout simplement. Il ne vous reste plus qu'à placer le dernier tonneau près du radar et à le faire exploser. Prenez ensuite l'hélico pour partir.





MISSION 6

Pour vous occuper du château en ruines, laissez faire le béret vert, c'est le plus apte pour cette mission.

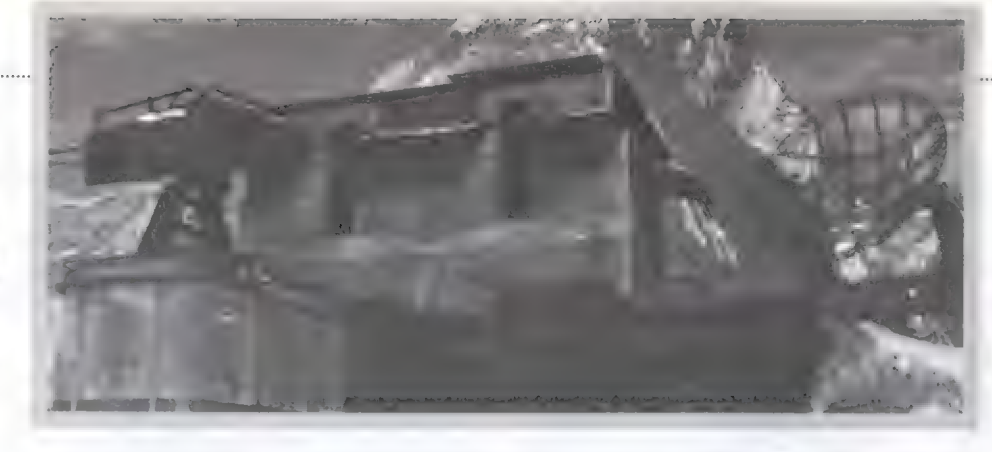
- Pas de problèmes pour le garde **1**. Poignardez-le dans le dos.
- Amenez votre béret vert au pied du mur et attendez que le garde **3** passe, puis grimpez et allez poignarder le soldat **2**. Planquez-le immédiatement derrière l'horloge, puis poignardez le garde **3** dès que possible.
- À présent, redescendez et faites le tour du bâtiment pour aller poignarder le soldat **4**. Allez planquer le cadavre, puis attendez le moment opportun pour tuer le garde **5**.
- Les gardes **6**, **7** et **8** ne posent pas de problème particulier, cachez simplement les corps hors de la vue du soldat **9**.
- Placez un émetteur en **A** puis remontez le mur. Une fois en haut, activez l'émetteur et profitez de la distraction du soldat **10** pour tuer le **9** au couteau, puis le **10** au pistolet.
- Pas de problème particulier pour les soldats **11** et **12**, en partant de **B**. Faites simplement attention à l'automitrailleuse.
- À présent, allez placer votre sniper en **X**. Vous devez dégommer coup sur coup les deux soldats de la patrouille **13**. Commencez par celui de derrière pour ne pas donner l'alerte.
- Il est temps de regrouper toutes vos troupes en **C**. Suivez simplement l'automitrailleuse pour ne pas être surpris. Une fois qu'elle est repassée, rampez rapidement le plus au sud possible de la carte pour arriver jusqu'au point **D**. De là, surveillez le champ de vision de la patrouille **14** pour parvenir jusqu'à l'aplomb du point **E**, avant de remonter vers **E**. Rampez ensuite jusqu'au point F en faisant toujours attention à la patrouille **14**.
- Vous allez pouvoir à présent vous débarrasser de la patrouille **14** et des gardes **15** et **16**. Placez votre béret vert derrière le mur et éloignez vos autres hommes. Tirez au revolver et pratiquez la tactique de l'embuscade : vous ferez un joli carton sans déclencher l'alerte.Tant que vous y êtes, laissez votre émetteur en **G**, il va être très utile pour la suite.
- Faites ramper le long de la voie ferrée tous vos hommes jusqu'en **H**. C'est votre béret vert qui va devoir faire à présent une hécatombe chez les Allemands.
- Tous les meurtres qui suivent doivent être commis par le béret vert, au couteau. Pas de problème pour le **17** ; le **18** et le **19** doivent être enchaînés très rapidement. Pour le **20**, planquez le corps hors de vue du garde **21**. Pour buter ce dernier, suivez-le puis enfouissez-vous dans la neige. Une fois que l'occasion se présente, trucidez-le. Le **22** constitue une proie facile.
- Vous devez nettoyer le côté gauche dans les mêmes conditions. Le **23** n'est pas difficile à dessouder puisqu'il est dans un angle mort. Pour le **24**, attendez que le garde **26** passe, puis cachez vite sa dépouille. Enfin, vous devez finir en enchaînant les soldats **25** et **26**. Ouf!
- Il faut à présent vous occuper de la bâtisse située au nord-est. Placez votre sniper en **Y** (vous devez avoir une ligne de mire pour le soldat **27**) et votre béret vert en **I**, au bas des escaliers. Activez l'émetteur que vous avez laissé en **G**, cela distraira le garde **28**. Profitez-en pour aligner le soldat **27** avec votre sniper. Vous pouvez alors envoyer le béret vert poignarder le garde **28** puis le **29**.

SAUVEGARDE

- Tuer le mitrailleur **30** ne pose pas de problèmes.
- Votre sapeur peut sans danger aller poser des bombes en **J** et **K**. Regroupez ensuite vos hommes en **L** et faites sauter vos deux charges. Il ne reste plus qu'à attendre le camion et à vite s'engouffrer dedans.









MISSION 7

Cette mission n'est pas trop difficile, compte tenu de ce que vous avez dû faire précédemment.

- Votre premier objectif est d'obtenir un uniforme allemand. En conséquence, allez tuer le soldat **1** avec l'espion et cachez son cadavre derrière le linge qui pend.
- Endossez ensuite l'uniforme pour aller distraire la patrouille **2** pendant que votre artificier va chercher les bombes parachutées.
- Votre espion va se charger à présent de la zone portuaire. Pour chacun des meurtres, gardez toujours affiché le champ de vision de la patrouille **3**. Commencez donc par le soldat **4** et allez vite planquer son corps dans la zone **A**. Continuez ensuite avec le **5**, puis le **6** et le **7**. À chaque fois, ramenez le cadavre en **A**.
- Pour vous emparer du **SDKFZ**, distrayez la patrouille **3** aux environs de la zone **B** pendant que le chauffeur va jusqu'au véhicule.
- Il va falloir ensuite jouer serré... Rapprochez le **SDKFZ** de la caserne et tirez dans le vide. Cela déclenche l'alarme et il va falloir abattre tous les Allemands qui sortent, jusqu'à épuisement des renforts. Profitez-en pour mitrailler les membres de la patrouille **3**.
- Amenez votre artificier dans la zone portuaire et déposez une bombe derrière les canonniers **8** et **9** pour les faire voler en éclats.



- Vous devez maintenant accéder au petit bateau situé à droite. Faites ramper votre béret vert jusqu'en **C** en passant par le nord. Il va falloir de nouveau employer la tactique de l'embuscade. Cela va vous nettoyer toute la zone, mis à part les soldats **10**, **11** et **12** qui sont très faciles à éliminer.
- Tant que vous y êtes, placez un tonneau près de la caserne pour la faire sauter.
- Faites ensuite approcher vos deux hommes de la barque et abattez la patrouille **13** — ce n'est pas trop dur.
- Une fois dans le petit bateau, allez rejoindre l'autre partie de vos troupes en faisant attention à la patrouille **14**.
- La fin de la mission est un jeu d'enfant : amenez votre artificier en barque jusqu'au quai des sous-marins, sur lesquels il placera ses deux dernières charges. Il ne reste plus qu'à repartir en barque avec tous vos hommes jusqu'à la bouée rouge, au sud-est.

MISSION 8

Pour être dure, elle est dure, celle-là. Houlala... Il va falloir un max de concentration et pas mal de chance aussi.

- Pour tuer le soldat **1**, utilisez le couteau du béret vert. Cela demande une synchronisation avec le champ de vision du garde **5**.
- Placez votre émetteur en **A** puis cachez-vous. Le garde **2** sera attiré et vous pourrez le poignarder dans le dos.
- Répétez la même opération avec l'émetteur en **B**. Cela vous permettra de poignarder les gardes **3** et **4**.
- Pour tuer le garde **5**, placez un émetteur contre le mur (dans son dos) pour le distraire et allez le poignarder.
- Allez placer l'émetteur en **C**, puis allez tuer le soldat **6**.
- Vous devez attirer les gardes **7** et **8** en plaçant un émetteur en **D**, puis les poignarder.
- La voie est à présent libre pour aller poignarder le soldat **9**.
- Allez placer l'émetteur en **E**, puis allez tuer le soldat **10**.
- Votre sniper va pouvoir entrer en jeu à présent. Faites-lui abattre les gardes **11** et **12**, puis le **13** quand il se trouvera complètement à gauche.
- Le **14** peut être tué, mais d'une manière risquée. Laissez votre béret vert en évidence en haut de la pente jusqu'à ce que le **14** le repère. Couchez-vous alors et planquez-vous derrière un mur. Quand l'ennemi arrive en haut et qu'il observe un cadavre, allez vite le taillader.
- Le **15** ne devrait pas vous poser de problèmes.
- Pour avoir le **16**, placez un émetteur en **F** et faites le tour pour l'égorger.
- Le **17** nécessite encore une fois une pratique à très haut risque. Faites-vous repérer quand vous êtes derrière le bunker. Couchez-vous et allez vous enterrer. Quand le **17** arrive, poignardez-le.
- Vous pouvez avoir le **18** et le **19** consécutivement (dans la petite cour) avec votre sniper planqué près du bunker.
- Placez un émetteur là où se trouve le soldat **17** sur la carte et planquez votre béret vert dans une baraque pour pouvoir dégommer le garde **20**.
- Le garde **21** est désormais une proie facile pour votre béret vert et son couteau.
- Utilisez la dernière balle du sniper pour buter la vigie **22**.
- En utilisant l'émetteur aux alentours de la zone **G**, vous pourrez avoir les soldats **23** et **24**.
- Ne vous fiez pas au champ de vision du garde **25**. Quand il a le dos tourné, allez jusqu'à l'échelle et restez couché. Une fois qu'il est repassé, montez pour vite le poignarder, le **26** sera alors très facile à avoir.
- Placez à présent les tonneaux de telle manière qu'en tirant sur l'un d'eux, les petits réservoirs, les deux moyens et le gros explosent.



- La dernière séquence du jeu demande précision, rapidité et concentration. Placez un des tonneaux du haut tout près du canon qui se trouve en **H** et de votre sniper couché en **I**, à l'extrême limite du champ de vision vert clair du garde **28**.
- Tirez sur le tonneau placé près du canon. Cela distrait le garde **28** et vous devez vite faire se relever le sniper pour qu'il aille l'abattre pour prendre sa place. Juste après, votre béret vert doit tuer le soldat **27**, qui a survécu à l'explosion.
- Faites dévaler la pente à votre béret vert juste après. Pendant ce temps, et une fois qu'il a tué le soldat **29** qui est passé sur la route, rapprochez le sniper suffisamment près pour qu'il puisse tirer sur un tonneau.
- Vous n'avez plus qu'à prendre vos deux hommes, tirer sur le mitrailleur **30** et prendre le camion qui arrive sur le pont.









MISSION 9

Attention, le briefing «oral» de la version que nous avons eue contenait une erreur. En effet, aucun camion ne viendra vous chercher. Vous devez voler celui de la base pour vous enfuir...

- Votre espion sera votre meilleur atout dans la première partie de cette mission. Allez distraire le garde **2** et vous pourrez facilement tuer le soldat **1** au couteau, puis le **2**. Le **3** ne pose dès lors plus aucun problème.
- Votre espion pourra également injecter un poison mortel au soldat **4** avant de cacher le cadavre derrière le bunker.
- Toujours avec votre espion et sans trop de problèmes, vous pourrez tuer les gardes **5**, **6**, **7**, **8** et **9**. N'oubliez pas de planquer les dépouilles.
- C'est à présent la partie la plus délicate de la mission qui arrive. Débrouillez-vous pour que la patrouille **10** soit distraite en **A**, avec un champ de vision dirigé vers le sud.
- Conduisez le camion-citerne devant le tank qui se trouve au centre, grâce à votre chauffeur, puis cachez celui-ci dans une maison. Placez une charge devant la caserne (le bâtiment avec le drapeau), puis amenez votre artificier juste devant la maison sise à droite du camion (Escape Truck). Faites sauter la charge, puis entrez immédiatement dans la maison. Les tanks vont tenter de sortir et en tirant sur le camion-citerne, tous les trois vont exploser.
- Vous n'avez plus qu'à vous soucier des patrouilles **10**, **11** et **12**. Vous pouvez les avoir grâce à des embuscades, en distrayant l'une d'entre elles ou en utilisant le sniper. Si vous êtes arrivé à ce niveau du jeu, ce ne devrait pas être un problème pour vous.



- Il ne reste plus qu'à faire sauter les **B**, **C**, **D** et **E** avec des tonneaux, puis le bunker avec une charge explosive. Une fois que cela est fait, embarquez tous vos hommes dans le camion pour fuir par le sud.

MISSION 10

La fin de cette mission est décevante puisqu'elle fait plus appel à des réflexes d'arcade qu'à de la stratégie pure...

- Pour vous débarrasser du garde **1** et de la patrouille **2**, employez la tactique de l'embuscade depuis votre point de départ, avec le chauffeur et sa mitraillette. Éloignez simplement les autres et soignez le chauffeur ensuite — si nécessaire.
- Votre béret vert n'aura pas de mal à poignarder dans le dos les soldats **3**, **4**, **5**.
- Employez le sniper pour dessouder le garde **6** quand il est le plus en bas possible.
- Placez un émetteur en **A**, bien contre le mur et mettez-le en marche. Enfouissez le béret vert et attendez le moment propice pour égorger le soldat **7**, qui a été attiré.
- Vous pouvez désormais aller poignarder le soldat **8**, puis le **9** sans gros soucis.
- Tant que vous y êtes, placez un émetteur en **B**, puis enfouissez-vous pour avoir le garde **10**.
- Allez poignarder les soldats **11** et **12**, cela permettra à votre sniper de pouvoir viser le garde **13**. Pensez à planquer les cadavres.
- Le soldat **14** ne pose pas de problèmes à votre béret vert et vous pouvez libérer le prisonnier anglais sans danger.
- Pour avoir le garde **15**, cachez-vous derrière la tente de droite et attendez qu'il remonte en vous tournant le dos pour le poignarder. Allez vite planquer le corps tout en haut à droite.
- Le **16** demande vitesse et coordination. Mettez votre émetteur près du tank en réparation et cachez-vous derrière les caisses pour pouvoir le surprendre.
- Placez votre sniper en **B** (position couchée), afin de refroidir le soldat **17** quand il est complètement à gauche.



• Toute la partie qui reste ne relève plus de la stratégie mais de l'arcade, quasiment. Faites ramper votre chauffeur jusqu'au tank. Vous devez alors éclater tout ce qui bouge, en ayant éloigné au préalable vos autres soldats. Ce n'est pas trop dur — un simple conseil : déplacez-vous par doubles-clics pour prendre tout le monde de vitesse ! Vous devez remonter ensuite toute la carte en éliminant les mitrailleuses, ce qui est facile grâce à la plus grande portée dont vous disposez. La dernière caserne ne pose pas de problèmes non plus. Ramenez ensuite tous vos bonshommes pour détruire les stukas, puis prendre l'avion.

SUITE DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DU MOIS D'AOUT.

THE FEEBLE FILES

AVEC UN «F» COMME FAIBLE

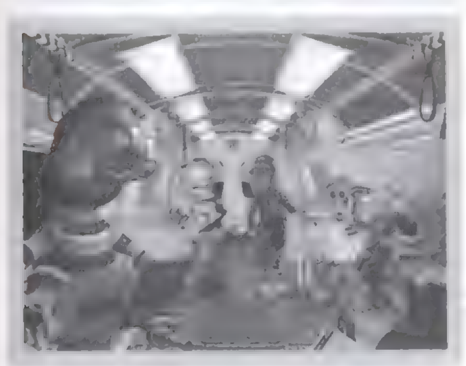
Vous vous appelez Feeble, vous êtes une sorte d'extraterrestre vert et pas très grand... Voici un jeu drôle et cruel comme la vie, qui est d'ailleurs plus souvent cruelle que drôle dans l'univers de Feeble...



ÉDITEUR	Infogrames
CONFIG.	[illegible]
TEXTE	[illegible]
VOIX	[illegible]
SORTIE	Mai 98

Après avoir percuté des astéroïdes et pour finir une sonde, vous sentez que vous allez avoir des ennuis. Mais qu'est-ce qu'elle fait là, cette sonde, d'où vient-elle ? À ce moment de l'aventure, vous ne savez pas encore que vous allez devoir renverser le pouvoir en dirigeant Feeble, qui n'a d'autres compétences que votre cerveau et ses deux jambes pour y arriver. Votre ennemi ? L'Omnicorp, une compagnie dirigée par l'Omnicerveau qui, tel un Big Brother, annihile et persécute ses administrés en surveillant toutes leurs activités. À la moindre infraction, vous êtes soit lobotomisé, soit tout simplement exécuté sur-le-champ. Mais pour arriver à vos fins, vous allez devoir entrer dans la rébellion et vivre dans la marginalité...

On commence en général avec pas grand-chose dans ce genre de jeu — ben là, c'est le cas... Vous êtes au Bureau des traces circulaires... Entrez-y. Consultez votre holomail. Votre bécane est réparée (c'est déjà ça) et votre mère vous prend la tête comme dans la vraie vie. Ouvrez le placard qui se trouve sous l'écran de l'holomail et prenez le casque de moto. Prenez aussi la poupée qui se trouve juste à côté. Combinez-la avec le téléporteur hors service qui est à droite dans la pièce. Attention, vous devez prendre la poupée pour la mettre dans l'inventaire puis la combiner ; si vous essayez de l'associer directement avec le téléporteur, ça ne marchera pas...
Normalement, la poupée a grossi et vous pouvez maintenant prendre son blouson en cuir. Utilisez-le dans l'inventaire et Feeble, qui est très pudique, sort se changer. Prenez la poupée agrandie et sortez. Votre moto vous attend, utilisez-la pour vous rendre au bar de Dave.
Remarquez le type qui squatte la cabine téléphonique et



entrez dans le bar. Parlez avec le manifestant. Dites-lui que vous lirez sa pétition et que vous reviendrez le voir. Interrogez le pilote de cargo (assis avec deux autres extraterrestres à tête jaune) sur sa cargaison. Vous apprenez qu'il transporte des CD du groupe que le manifestant veut faire interdire avec sa pétition (1.1.1). Tiens, tiens ? Évitez d'adresser la parole au justicier, c'est une source de problèmes. Pour le fun, vous pouvez le faire mais sauvegardez avant car je ne sais pas jusqu'où on peut mener la conversation sans risque.

SAUVEGARDE

25. bar

Allez parler à Delorès, la jeune femme en tenue militaire qui se trouve à droite. Elle vous propose de transporter un paquet et vous devez accepter (1.1.1). Rendez-vous à Metro-Prime.

Métro-prime

Arrivé sur les quais de débarquement, allez voir pourquoi le pilote et le contrôleur se disputent. Il s'agit d'une autorisation de décharger que le pilote n'a pas. La conversation est surréaliste, rien à faire pour le moment. Entrez dans la ville en prenant l'accès situé sur la droite. Traversez l'écran pour utiliser le téléporteur qui se trouve à gauche. Essayez d'utiliser la cabine téléphonique. Visiblement, c'est la copine de l'énergumène qui squatte la cabine du bar de Dave.



Empruntez la ruelle située juste à gauche. Allez à droite du kiosque et frappez à la porte. Maintenant, vous avez des sous plein les poches.

SAUVEGARDE

24. pilules I

Revenez à la cabine et entrez dans la boutique de pilules. Parlez avec le vendeur (1.1.). Bizarre, il attend une livraison et on a un pilote qui veut livrer et qui n'a pas d'autorisation — ça colle —, plus un autre qui doit livrer des CD. On commence à avoir assez d'indices. Pour l'instant, vous devez vous présenter au Bureau central des ministères galactiques. Allez à droite et montez la rampe pour arriver devant l'entrée. Demandez à la réceptionniste si vous pouvez passer (3.) Reparlez-lui encore pour le plaisir. Rien à faire malgré tout. En sortant, allez à gauche et entrez dans le dôme d'observation. À droite du télescope, glissez une pièce dans le distributeur, à trois reprises. Feeble finit par s'énerver. Il culpabilise et doit se confesser. Sortez du dôme et revenez vers le magasin de pilules. Entrez dans le confessionnal et utilisez-le deux fois. Oh, c'est marrant, il y a une station d'alerte anti-traîtres... Essayons de glisser la pétition dedans. Ça ne marche pas, il faudrait que la pétition soit plus grande... Mais comment faire ? Rappelez-vous, le téléporteur endommagé de votre bureau avait agrandi votre poupée : procédez de même avec la confession.

Comment utiliser les sauvegardes qui figurent sur le CD de PC Soluces ?



Commencez par trouver le répertoire où le jeu s'est installé. Il est normalement dans «C:\Program Files\AdventureSoft (UK) Ltd\The Feeble Files\». Il y a plein de fichiers dedans. Repérez ceux qui s'appellent SAVE. Créez un nouveau dossier que vous appelez par exemple «Sauvegardes Feeble». Sélectionnez tous les fichiers de SAVE.001 à SAVE.999. Laissez ce dernier tranquille et glissez tous les autres dans le dossier que vous venez de créer. Maintenant, prenez les sauvegardes qui figurent sur le CD (elles se trouvent dans le répertoire «D:\Astuces\Feeble Files\Sauvegardes\» (si votre lecteur de CD-Rom est en D)). Copiez-les à la place de celles que vous avez déplacées. Lancez le jeu et choisissez CHARGER, vous avez alors accès aux nouvelles sauvegardes. Attention, la dernière sauvegarde de fin de jeu porte le numéro 1 alors que celle du début est la 25 — ne confondez pas !

Premiere victime innocente

Revenez glisser la pétition agrandie et voilà, le groupe est déclaré illégal et du coup la cargaison du pilote de cargo qui traîne dans le bar aussi. Allez au bar de Dave.

SAUVEGARDE

23. le justicier

Parlez avec le justicier au bar et dénoncez le pilote (1.1.). C'est moche de devoir faire ça, mais maintenant vous pouvez récupérer une superbe autorisation de déchargement sur la table à laquelle se trouvait le défunt pilote. Comment ça, qu'est-ce que vous en faites ? Dépêchez-vous de la donner au pilote de cargo qui se trouve sur les quais de Metro-Prime. Il peut ainsi décharger sa cargaison de pilules, vous saisissez ?

→

Conseils généraux

Vous trouverez ici quelques petits trucs qui vous faciliteront la vie pendant le jeu ou des conseils sur les réflexes à adopter pour être plus efficace tout au long de votre progression.
• Commencez donc en paramétrant votre interface par l'intermédiaire de l'oracle (votre inventaire), de manière à afficher les légendes. Ainsi, lorsque vous passez votre curseur sur un objet, il vous en indique le nom. Cela prend trois secondes et vous facilite grandement la vie.
• Toujours dans l'oracle, désactivez la fonction «message Oracle». Vous n'aurez pas ainsi à entendre «bonjour, citoyen !» à chaque fois que vous consultez votre inventaire.
• On continue dans l'oracle et la bonne humeur : le bouton ENCY vous donne plein d'informations sur la société, les citoyens et les directives qu'ils doivent respecter. En plus d'être édifiante, cette lecture vous fournira de précieux indices.
• Sauvegardez régulièrement quand vous sentez que ça tourne au vinaigre ou quand vous savez que vous allez au-devant de graves ennuis (comme dans le dialogue avec le justicier).
• Les dialogues, justement, sont d'une importance variable. Si vous pouvez poser toutes les questions qui s'offrent à vous, n'hésitez pas ; si vous voyez que la question est provocante (attention, je n'ai pas dit farfelue), n'hésitez pas non plus : ne la posez pas, ça vaudra mieux pour vous. Et si une question se révèle importante, ne vous inquiétez pas : je vous la signalerai.
• Aucun d'entre vous (d'entre nous non plus) n'aime lire le manuel, alors avant de commencer à vous énerver, trois petites précisions... C'est avec le bouton droit de la souris que vous changez les fonctions du curseur. Il faut utiliser l'icône «utiliser» pour dialoguer avec quelqu'un. Et l'icône «combiner» (deux petites balles qui rebondissent) pour combiner deux objets. Mais quand vous avez sélectionné le premier objet, qui en général figure dans votre inventaire, il faut cliquer sur le bouton OFF, puis sur le deuxième objet (le curseur prend à ce moment-là la forme d'un point d'interrogation) dans le décor. C'est mal fichu — mais c'est comme ça — et c'est un peu déroutant au début.
• Pour éviter de répéter les répliques ou les questions que vous devez poser, je vous indique entre parenthèses le choix que vous devez faire aux moments cruciaux. Ex. : (1.2.1.3).

Retournez au magasin de pilules. Le vendeur vous remet votre commande. Acceptez naturellement de payer et prenez aussi les pilules antiflirt qu'il vous propose en plus. Grâce au «Charisme X», vous allez pouvoir séduire la secrétaire du ministère et essayer de passer.

SAUVEGARDE **22. Charisme X**

Allez la voir, invitez vos amis, prenez les pilules et marrez-vous un bon coup à regarder la séquence. Parlez de nouveau à la secrétaire. Hélas, si vous cherchez à prendre l'ascenseur, le garde vous dit que vous ne pouvez pas entrer en tenue civile.



Pas de problème, on a une blouse pour le look scientifique, mais Feeble refuse de se changer. Il lui faut un lieu fermé, comme Superman : une cabine téléphonique. Les deux seules que l'on connaisse sont un peu plus loin et il y aussi celle du bar de Dave. Pour vous en servir, il va encore falloir faire deux vacheries en se débarrassant des squatters. Les amants inséparables sont scotchés au téléphone et vous, vous avez des pilules antiflirt...
Allez voir le type de la cabine du bar de Dave. Il vous demande d'aller lui chercher à boire. Entrez dans le bar, passez la commande et glissez vos pilules dans son soda Light Wave avant de le lui donner. Écoutez la conversation et retournez à la cabine de Metro-Prime. La jeune fille est assise, en larmes. La scène qui suit n'est pas pour les âmes sensibles mais bon, l'important, c'est qu'elle ait dégagé. Utilisez la cabine. Combinez celle-ci avec votre blouse et hop !, vous voici redevenu un bon scientifique. Vous pouvez enfin passer le garde du ministère, prendre l'ascenseur et insérer le CD 2.

SAUVEGARDE **21. ministère amer**



LA RESTRUCTURATION DE PERSONNALITÉ

Ça va plutôt mal. Pour avoir enfreint plusieurs directives, et en particulier avoir abîmé la soucoupe volante, vous êtes envoyé sur la planète Cygnus Alpha pour subir une restructuration de personnalité. On va vous lobotomiser... C'est une partie terrible dans le jeu. On sent bien le lavage de cerveau... Vous allez changer de pièce toutes les minutes sans pouvoir agir. Un message hypnotique ponctue chaque changement de pièce et on devient vraiment fou.



La seule chose que vous puissiez faire, c'est de parler avec les autres prisonniers. Mais ce n'est pas comme ça que vous allez vous en sortir. Quand vous vous trouvez dans la salle de loisirs à regarder la télé, prenez l'affiche qui représente un coucher de soleil, à droite du placard. Une fois revenu dans votre cellule, utilisez les sanitaires, qui sont à gauche du lit. Regardez dans votre inventaire. Prenez les punaises qui fixaient l'affiche et combinez-les avec votre lit. Vous vous «autoréveillez». Vite ! Prenez les punaises et utilisez le lit pour vous y coucher. Le garde arrive et regarde les toilettes : pendant ce temps vous sortez par la porte et sauvegardez immédiatement après.



SAUVEGARDE **20. Cygnus Alpha**

JE NE SUIS PAS UN NUMÉRO !

Si vous n'avez pas été assez rapide, vous devrez reprendre l'affiche et tout recommencer. Une fois hors de la cellule, vous devez encore faire plein de trucs. Le complexe fait plusieurs étages et le robot surveillant peut apparaître n'importe où. Vérifiez bien qu'il vient juste de jeter un coup d'œil là où vous avez l'intention d'aller, comme ça vous êtes sûr qu'il ne vous tombera pas dessus tout de suite.
Passez la porte n°11, à l'étage en dessous. C'est le réfectoire. Prenez un bol dans le fond de la pièce et utilisez-le avec le distributeur à sa droite. Vous obtenez un bol de magma, une bouillie infecte. Sortez et repérez vite, à l'étage en dessous et à droite (près de la porte 8), une caméra de surveillance. Balancez de la bouillie dessus et entrez porte 8. C'est la salle de loisirs et si vous êtes arrivé là sans problème, sauvegardez. Vous allez bientôt revenir. Pour l'instant, ressortez et allez masquer la deuxième caméra, située tout en bas. Au rez-de chaussée, marchez un peu vers le centre de la pièce pour repérer l'entrée de l'ascenseur. Avancez vers le gros champignon, c'est la salle de travail. Tout de suite en entrant, masquez la caméra qui se trouve entre les chiffres 1 et 2 *(voir photo 1)*, à droite dans la pièce.



PHOTO N°1 : MASQUEZ LA CAMÉRA QUI SE TROUVE ICI

Continuez vers la droite et utilisez la chute (une grille au niveau du sol). Une voix vous interpelle. Dites-lui ce que vous voulez. Vous commencez à en apprendre beaucoup sur les procédés de l'Omnicerveau. Vous devez épuiser tous les sujets de conversation. Sauvegardez avant de sortir et allez à la salle de loisirs, porte 8.
Utilisez le bouton rouge à deux reprises jusqu'à ce que l'écran affiche «Traitor TV». Prenez le bouton (vous le faites disparaître) et entrez dans le placard le plus vite possible. Le robot n'arrive pas à arrêter la télé et pète les plombs au sens propre du terme. Vous pouvez sortir de votre cachette et retourner à la salle de travail.
Utilisez le levier pour ouvrir la grille et enfournez-vous dans l'ouverture. Tiens, tiens, mais la voix — c'est Delorès ! Entretenez-vous avec elle jusqu'à plus soif. Prenez quatre ou cinq poupées. Delorès vous en donne une (modifiée) qui va servir de détonateur. Ressortez par le conduit.



Il faut rejoindre le rez-de-chaussée. Ensuite, grimpez un étage pour placer toutes les poupées «normales», une par une, au pied de la bouche d'aération qui se trouve juste à gauche de la porte 2. Utilisez la poupée modifiée sur les autres et faites sauter la grille. Vous êtes presque libre, presque...

L'ÉNIGME DES PLAQUES DE COULEUR

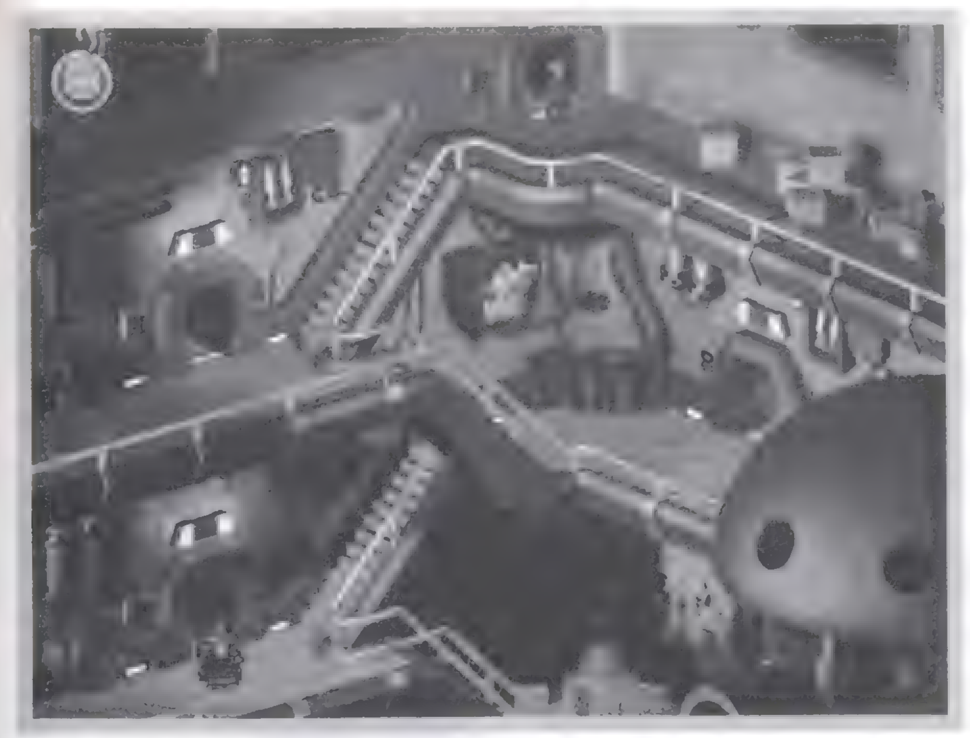
Entrez dans le conduit. Ne bougez plus. Vous débarquez dans une cour à ciel ouvert, dont le sol est entièrement couvert de tuiles colorées. Laissez tomber les bleues mais mémorisez bien la forme des tuiles jaunes, vertes, rouges et blanches. Vous devez avancer en sautant sur les tuiles, toujours dans l'ordre suivant : blanc, rouge, jaune, vert. Si vous vous trompez, vous devez recommencer depuis le début. Mais où est le problème ? Ben le problème, c'est que dès que vous allez faire un pas, les plaques vont se mettre à clignoter. Si vous sautez dessus au moment où elles ne sont pas dans leur couleur d'origine, vous reprenez tout de zéro. Je vais vous indiquer le parcours (on vous a reproduit les formes avec l'indication des «vraies» couleurs de chaque plaque dans l'encadré «L'énigme des tuiles colorées»).

ENFIN LIBRE

Ouf, vous voici dans la navette... Utilisez la plaque qui se trouve sous le poste de pilotage de droite et jetez un coup d'œil aux circuits d'allumage situés juste au-dessus.

SAUVEGARDE **9. évasion**

Prenez les câbles dans l'inventaire et combinez-les avec l'une des entrées, sur la gauche du circuit d'allumage. Les entrées sont numérotées de 1 à 4 et il existe quatre sorties, qui correspondent sur la droite. Vous devez mettre les câbles de couleur sur la bonne sortie à l'aide de la



fonction «combiner», en cliquant sur l'entrée, puis sur la sortie qui vous intéresse. Si vous vous êtes trompé, cliquez (utiliser sur) sur une entrée pour détacher le câble. De l'entrée vers la sortie, la bonne combinaison est 1 sur 3, 2 sur 2, 3 sur 1 et 4 sur 4.



C'est parti : visiblement, Feeble ne maîtrise pas le pilotage à cent pour cent et vous vous êtes crashé sur une planète remplie d'indigènes bleus. Sortez du vaisseau et allez à droite. Traversez le paysage et empruntez le petit chemin qui grimpe à droite. Le troisième écran est en vue rapprochée, continuez vers la droite pour arriver devant un pont. Essayez de le franchir. Après la scène, prenez la lance qui se trouve par terre et retournez sur vos pas. Vous allez devoir retrouver l'indigène, resté seul du mauvais côté de la porte (et qui vient de s'enfuir). Vous pouvez passer de Feeble au robot en cliquant sur l'inventaire correspondant. Je n'ai pas de méthode particulière et ça va vous prendre un peu de temps, alors ne vous énervez pas... Vous devez faire en sorte de le coincer dans un coin du paysage, en anticipant ses déplacements.



Quel plaisantin, ce Sam... Vous êtes de retour à bord de la navette. Sortez-en pour vous faire capturer direct, c'est pas sympa. La scène qui suit est en revanche très marrante : vous vous réveillez, attaché dans le laboratoire de votre frère Feelbert. Dites-lui ce que vous voudrez. Pour vous détacher, ben euh... là, chapeau !, j'ai tout cherché et il fallait y penser : prenez la corde qui vous retient. Facile, hein ? Utilisez les instruments de chimie placés à gauche de l'endroit où vous étiez attaché.

LE PUZZLE CHIMIQUE

Vous détenez cinq fioles de liquide coloré. On va leur attribuer les lettres A, B, C, D, E, de gauche à droite. Jetez un coup d'œil au papier, sur la droite de l'écran. Il vous indique les combinaisons de liquides ainsi que le conditionnement (chaud ou froid) que vous devez faire subir aux mélanges. Vous devez verser le contenu de chaque fiole dans l'une des cinq éprouvettes placées au-dessus (n'importe laquelle, il n'y a pas d'ordre). Si vous obtenez une substance marron, c'est raté, vous pouvez la jeter en cliquant sur «annuler». Composez la formule FBG : F = ABC + chaleur, B = DEA + chaleur, G = ABD + chaleur. Mettez le résultat (une violette, une verte et une blanche) dans celles du haut, et cette fois appuyez sur «froid». Feeble vous dit que vous avez réussi. Versez maintenant la substance obtenue sous la plaque qui se trouve à droite de la table. De cette façon, vous diffusez votre remède dans l'eau que boivent les indigènes.

SAUVEGARDE **18. chimie**

Utilisez la télécommande de votre inventaire pour appeler Sam, le robot. Vous en avez les commandes pour le moment. Amenez-le à la statue du village. Traversez tous les écrans de jeu vers la droite pour vous y rendre. Examinez la statue et prenez la gemme rouge incrustée dans l'un de ses yeux (curseur en forme de poids). Revenez à Feeble. Utilisez le bouton «porte» à droite du téléporteur. Reprenez les commandes de Sam pour le faire entrer dans la base de la statue. Redevenez Feeble et appuyez cette fois sur le bouton «teleport». Utilisez l'annuaire posé sur la table, puis le téléphone. Dites (1.) que vous ne voulez plus être sur liste rouge.

Après la capture de votre frère, Delorès fait une grosse erreur en utilisant le téléporteur. Si vous êtes sorti du labo, revenez-y. Prenez le déguisement de dieu et combinez-le avec le projecteur (le téléporteur). Décidément, la communication est →

L'ÉNIGME DES TUILES COLORÉES



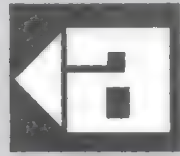
SAUVEGARDE

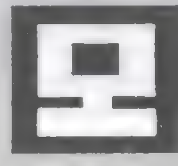
Voici la démarche à suivre pour traverser la cour sans mélanger les tuiles. Les directions sont A = avant, G = gauche, D = droite, d = derrière, en partant du principe que l'avant est la direction dans laquelle Feeble porte son regard, c'est-à-dire la gauche. Pour les couleurs : **b = blanc, r = rouge, j = jaune, et v = vert.** Ne tenez pas compte du nombre de cases à sauter et suivez le chemin indiqué...

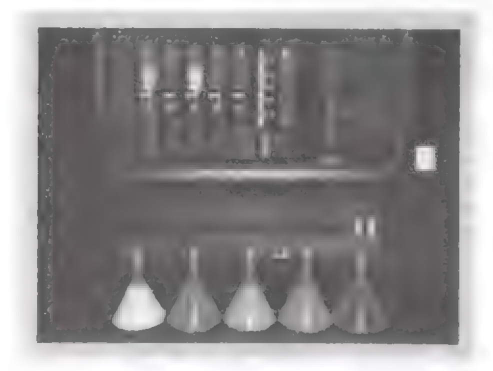
Sautez sur la case blanche, puis **Ar, Aj, Gv, db, Gr, Aj, Gv, Ab, Dr, Aj, Av, Gb, Gr, Aj, Gv, Ab, Dr, Dj, dv, Ab, Dr, Aj, Av, Db, Dr, Dj, Av.**


Vert

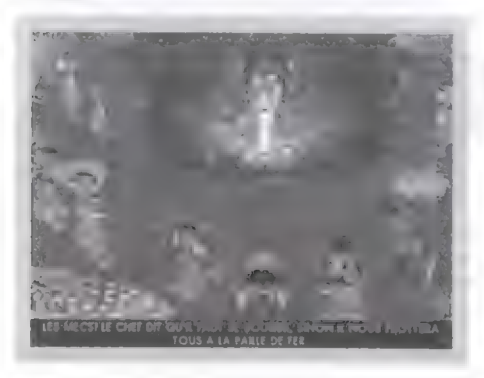
Blanc


Jaune


Rouge

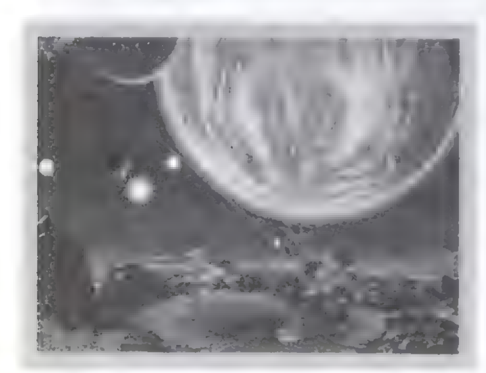


toujours aussi bonne avec les indigènes... Pilotez Sam. Allez à l'extérieur et faites-lui suivre le chemin de gauche qui grimpe dans la montagne. Il doit aller au sommet. Une fois là-haut, tirez (curseur en forme de missile) sur l'oiseau.



Revenez au labo, reprenez Feeble et sortez. Vous devez ramasser la dépouille de l'oiseau tombé tout près, à gauche sur le chemin qu'a emprunté Sam. Descendez vers le pont rompu et repérez une pierre qui se trouve à l'extrême droite, vers le milieu de l'écran. Combinez l'oiseau avec cette pierre. Retournez sur vos pas et regardez. Comme les indigènes ont vu l'oiseau qu'ils comptaient vous offrir en sacrifice, ils vont reconstruire le pont pour le récupérer et vous, vous pouvez maintenant passer.

Allez au vaisseau. Utilisez votre lance sur la plaque qui est située vers le nez de l'engin. Prenez la batterie et retournez au labo. Utilisez de nouveau l'annuaire, puis le téléphone. Appelez Relais Laser & Co, puis grimpez au sommet de la montagne. Utilisez la batterie, le relais laser et la gemme sur Delorès. C'est parti (comme le dit Feeble), le taxi est arrivé. Après une longue séquence vidéo, insérez le CD n°3.



Le rebelle travesti

Vous êtes au siège de la rébellion. Regardez dans le tiroir ouvert du classeur situé au fond à gauche et prenez la robe. Sortez et faites quelques mètres vers le kiosque à journaux. Enfilez la robe, ce qui vous épargnera d'être repéré car depuis votre évasion, vous êtes recherché.

SAUVEGARDE 17. Metro Prime le retour

Sortez du siège et passez devant le kiosque pour ensuite emprunter le téléporteur. Entrez dans la salle d'arcade.

La salle d'arcade

Demandez des jetons et utilisez-les sur la machine de jeux qui se trouve au premier étage, sur la droite. J'espère que vous avez du Valium à portée de la main parce que vous risquez de devenir hystérique avec ce qui suit. Quand vous n'avez plus de jetons, vous pouvez en demander à l'entrée. Ce point est désormais réglé...

SAUVEGARDE 16. salle d'arcade

Vous allez devoir gagner cinq fois de suite à des jeux se disputant pour la plupart en temps limité. Il y a six jeux et à chaque fois que vous en gagnez un, celui qui suit devient aléatoire. Cinq d'entre eux sont faisables, le sixième est une sorte de Master Mind avec six ingrédients à deviner en dix coups. Je développerai le reste plus loin, mais dans le cas du Master Mind, je ne peux rien pour vous : il est difficile et différent à chaque fois...

Trouver la grenouille

Facile, vous regardez sous quel chapeau elle se trouve et vous suivez attentivement les déplacements des chapeaux. À la fin, vous indiquez sous quel chapeau elle se cache et c'est bon. Pas de problème !



Équilibrer les nains

Cinq nains et une jeune fille que vous devez placer sur



une perche, en parfait équilibre. Là encore, c'est facile, regardez donc la photo précédente qui vous indique le résultat final et dépêchez-vous de le reproduire.

Les paires

Repérez bien les paires d'images identiques avant que les pièces se retournent et cliquez sur celles-ci pour former des paires dans un temps limité. Ça demande un peu de mémoire mais au bout de deux ou trois parties, vous y arriverez facilement.



Le Simon des Goblins

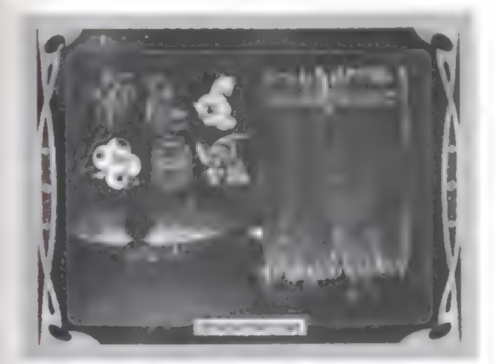
Encore un jeu qui fait appel à la mémoire ! Vous devez répéter la séquence pendant laquelle un marteau frappe la tête des six goblins. C'est en trois coups et la dernière séquence dure huit coups de marteau. Ne vous prenez pas la tête car le truc consiste à prendre un papier et un crayon pour noter au fur et à mesure — ça marche à tous les coups.



Le potage du marécageux

Ou je ne sais pas quoi... C'est LE jeu le plus difficile de la série. C'est donc un Master Mind. Avez-vous déjà joué à ce genre de jeu ? O.K., ceux qui connaissent peuvent retourner à leur partie... Quant aux autres, lisez attentivement. Il y a six ingrédients que vous devez deviner. Il faut aussi trouver dans quel ordre ils sont employés. Cliquez sur les ingrédients qui vous intéressent et ils s'afficheront au fur et à mesure sur l'une des dix lignes du tableau à six colonnes.

Une fois que vous avez rempli une ligne avec les ingrédients dont vous espérez qu'ils sont les bons, regardez en bas de l'écran : une petite boule avec six cases en dessous vous indique votre taux de réussite. Le nombre de cases cochées signale que les ingrédients que vous proposez entrent vraiment dans la composition du potage et sont bien placés. Le truc, c'est que bien sûr vous ne savez



pas lesquels... Une case cochée d'une croix indique que l'un des ingrédients est employé mais qu'il n'est pas à la bonne place. Vous avez dix coups pour déduire la composition, c'est très court (trop court !) et très dur.
Pour en finir avec cette série de jeux, disons que soit vous priez pour gagner cinq fois d'affilée à tous les jeux sans qu'on vous impose le Master Mind (vous auriez vraiment du bol), soit vous êtes très fort et vous êtes sûr de gagner, là, pas de lézard... Ou encore ça fait 48 heures que vous tombez sans cesse sur le plus dur et vous n'en pouvez plus ! Si vous êtes dans cette situation, il vous reste encore un recours : le tout nouveau CD de PC Soluces, dans lequel j'ai glissé toutes mes sauvegardes (vous n'avez plus qu'à les utiliser). Pour la démarche à suivre, reportez-vous à la fin de cette soluce — et en avant pour la suite des aventures de Feeble !

LES JEUX VIDÉO, C'EST PAS FINI

Oui, vous en reprendrez bien une tranche, non ? Rassurez-vous, cela devient beaucoup moins dur. Au fait, n'oubliez pas de sauvegarder... Descendez au rez-de-chaussée et mettez un jeton dans la machine «jouets et gadgets». C'est un attrape-nigaud dans lequel vous devez diriger la grosse main en deux coups pour qu'elle soit placée exactement au-dessus d'un objet, afin de l'attraper. Objectif : le poisson rouge.



Appuyez sur la flèche jaune pour mettre la main au-dessus du poisson, puis sur la flèche verte, afin de la rapprocher de vous. Pour réussir, vous devez, quand vous appuyez sur la flèche verte, faire parcourir à la main la moitié du chemin. Le premier mouvement est facile, le deuxième un peu moins et l'embrouille, c'est qu'une fois le poisson ferré, vous allez devoir recommencer car ce n'est pas lui qui nous intéresse mais le chat bleu qui se trouve juste en dessous !
Maintenant, retournez au premier étage et examinez la machine appelée «Virtua». Descendez voir le robot à l'entrée et demandez-lui si vous pouvez y jouer. Il vous accompagne (laissez faire) et vous gagnez automatiquement. Demandez-lui votre récompense et il vous donne alors un ticket pour le zoo. Bon, c'est réglé pour la salle d'arcade. Sauvegardez et en route pour le zoo...

TOURNER LES PIÈCES DU BON CÔTÉ

Celui-là est très galère mais je vais vous indiquer les déplacements à faire pour gagner. Il faut vous dépêcher car le temps est limité et, contrairement à la règle qui dit de retourner toutes les pièces du même côté sauf une, il faut TOUTES les retourner pour triompher. De gauche à droite : les colonnes. De haut en bas : les rangées. R = rangée, C = colonne, vous devez donc appuyer sur :

R4 C2
R3 C1
R2 C3
R1 C1
R6 C5
R5 C6
R4 C5
R4 C6
R3 C5
R3 C4
R3 C5
R2 C6
R2 C5
R2 C1
R1 C3
R2 C2
R1 C3
R1 C2
R1 C1



SAUVEGARDE

15. gagne l'arcade

Utilisez votre ticket sur l'entrée. Regardez ce qui vous intéresse et allez parler au touriste. Il veut que vous le preniez en photo. Cliquez cinq fois sur le bouton du flash pour le mettre au maximum et appuyez sur le déclencheur. Pendant que le touriste est aveuglé, dépêchez-vous de sortir du zoo avec l'appareil photo.



Allez sur les quais d'embarquement (à droite de la salle d'arcade). Essayez d'utiliser votre moto. Rien à faire, on lui a collé un sabot. Retournez au siège de la rébellion (je vous rappelle que c'est au bout de la ruelle, juste à gauche de la cabine téléphonique, après l'endroit où vous avez emprunté le téléporteur). Dites à Delorès que votre moto est bloquée. Prenez la feuille de journal sur le mur. Repartez et allez au kiosque. Saisissez-vous d'un des journaux, sur la pile qui se trouve à gauche du marchand. Il vous dit de le reposer : mettez la feuille que vous



venez de prendre sur le mur et hop !, vous gardez le nouveau canard. Ni vu ni connu, que j't'embrouille !
Faites un tour du côté du quartier général du ministère. Regardez bien en direction du sphinx de droite. Mais oui — c'est bien Gardum ! Parlez-lui. Il vous dit de guetter un cargo immatriculé K1CK A55. Joli nom pour un cargo... Rendez-vous au dôme d'observation (à gauche). Allez vers la gauche et entrez dans le sas. Cliquez sur le bouton bleu, puis sur le vert. Avancez et utilisez l'appareil photo sur le hublot.
Comme dit Feeble, vous feriez mieux d'aller au quai de débarquement. Approchez-vous de votre moto. Trop sympa la diversion, si vous ne savez pas quoi m'offrir pour Noël... Soulevez la selle de la bécane.

SAUVEGARDE

14. la diversion

Allez à gauche (à l'opposé du chemin que vous utilisez pour entrer dans Metro-Prime). Entrez dans le bureau de l'administration. Vous risquez d'être interrompu, alors faites vite. Placez la petite créature (qui était sous la selle) ainsi que le chat en peluche dans l'armoire. Fermez la porte et attendez. Cool, la diversion... Prenez les clés sur le robot qui gît par terre et allez vous en servir pour enlever le sabot de la moto.



13. garde-chiourme

JE N'RECONNAIS PLUS PERSONNE...

Direction : votre bureau du ministère des Mystères galactiques. Discutez avec le chasseur de primes (1.). Il vous donne sa carte pour le prévenir. Enfourchez votre moto et rendez-vous au vaisseau-décharge. Ouvrez le coffre qui se trouve au premier plan. Vous récupérez un Frisbee (Space Hopper) et une pompe à vélo. Cassez cette dernière : vous vous servirez des pièces détachées un peu plus tard. Remarquez le numéro qui figure au-dessus de la porte du bunker. Remontez sur la moto et allez donner un coup de main au motard en panne (juste au-dessus de la décharge).
Après l'avoir remorqué, demandez-lui quelle est la nature de cette boue miracle (1.1.) Il vous en

donne un échantillon et part téléphoner. Utilisez sa moto trois fois de suite. L'alarme se met en route, le type en a marre, finit par la couper et entre dans le bar. Examinez sa moto et prenez le câble de remorquage. Enfourchez votre moto et allez faire un tour à l'Omniclub. Utilisez votre barre métallique (la pompe à vélo cassée) sur les portes pour entrer.



SAUVEGARDE

12. omniclub

Utilisez la console D.J. Actionnez le contrôle général et appuyez sur le contrôle du spot bleu plusieurs fois, jusqu'à ce que le filtre saute. Utilisez votre tuyau (la pompe à vélo) sur le petit bout de poignée cassé et utilisez cette nouvelle poignée. Vous venez d'éclairer un des tabourets du bar. Appuyez sur le bouton «lecture» (du côté gauche, pas du côté «audio»). Appuyez ensuite sur arrêt lorsque le deuxième tabouret en partant du fond se retrouve éclairé. Glissez le curseur vers l'extérieur de l'écran pour reprendre la main. Ramassez le filtre bleu, ainsi que le tabouret descellé. Direction : Metro-Prime.

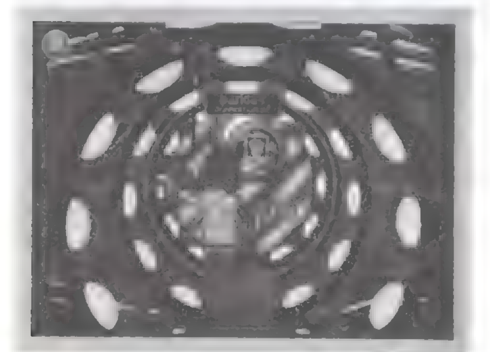
GONFLÉ, LE FEEBLE !

Allez vers la salle d'arcade et n'ayez pas peur : ça n'est pas pour rejouer. Repérez l'arrivée d'air sur le côté. Utilisez et combinez votre valve avec le Frisbee, puis la boue (toujours avec le Frisbee). Collez le tout sur l'arrivée d'air. Ben, ça n'était pas un Frisbee, en fin de compte — on a le droit de se tromper... Vous obtenez donc un ballon sauteur gonflé...

SAUVEGARDE

11. j'ai le ballon sauteur

Allez au confessionnal (à droite du marchand de pilules) et utilisez-le. Dites que vous êtes l'évadé recherché (3.). Maintenant, allez vous servir à boire dans la vraie vie, ça vous fera patienter. Vous devez déambuler dans la ville jusquà ce que vous entendiez un message de l'Omnicerveau disant que vous avez gagné à un concours. N'y allez surtout pas... Continuez à glander jusqu'à ce qu'un deuxième message vous dise que le lot a été remis à Feeble. À ce moment-là, retournez au confessionnal. Prenez les câbles (ça a l'air de n'importe quoi, sauf de câbles, mais après tout on s'en balance). Allez au dôme d'observation et pressurisez le sas avant d'entrer, si ce n'est déjà fait.



Mettez le tabouret sur «l'emplacement» — le petit cercle rouge tracé par terre. Placez le ballon sauteur sur le tabouret. Utilisez le «câble» sur le ballon et faites de même avec votre uniforme de prisonnier. Maintenant, utilisez votre nouveau journal dans l'inventaire, puis mettez-le (pas l'article et pas les pubs) sur le truc que vous fabriquez. Reculez et appuyez sur le bouton rouge, puis sur le bleu. Posez le filtre bleu sur le hublot et l'affaire est entendue : vous venez de réaliser un Feeble... extrêmement convaincant.

SAUVEGARDE

10. le "faux" feeble

Vous pouvez aller vous dénoncer (décidément, c'est une manie en ce moment) au tueur à gages en utilisant la carte qu'il vous a donnée dans la cabine téléphonique. Cette diversion vous permet d'entrer dans vos bureaux du ministère des Mystères galactiques.



UNE VISITE À GRAND-PERE

Écoutez attentivement le deuxième message en attente dans votre holomail. La tombe de grand-père se rapproche de vous, elle se trouve sur l'astéroïde 447.

SAUVEGARDE

9. en route pour la tombe

Enfourchez votre moto car cette direction est désormais accessible. Actionnez le cercueil. Surprise : à la fin du message, papy vous donne de la peinture et un bout de papier... Prenez-les dans le tiroir qui se trouve à côté du cercueil. Remarquez le symbole au pied de ce dernier et allez faire un tour au siège de la rébellion, sur Metro-Prime. Restez à l'extérieur. Utilisez toutes les pubs qui vous restent du journal sur les boîtes et la peinture sur le symbole placé à droite de l'échelle. Utilisez le papier sur le symbole que vous venez de peindre et retournez à la tombe. Posez le papier sur le symbole placé au pied du cercueil et attendez.

ET UN ASSASSINAT...

Complètement détraqué, le vieux. Enfin, on va se débrouiller quand même. Rendez-vous à votre bureau. Utilisez votre carte magnétique sur le tiroir (à gauche de la chaise). Prenez le contenu et allez au dôme d'observation de Metro-Prime. Glissez votre pièce-souvenir dans le distributeur de gauche et récupérez un crédit. Allez mettre ce dernier dans le ditributeur de droite.



Composez ces deux codes pour configurer votre carte magnétique.

SAUVEGARDE

8. au ministère

Allez au quartier général du ministère et donnez le «pack d'activités» au garde. Utilisez l'interphone et mettez la boue miracle dans l'Omnicafé, sur le comptoir de la réception. Prenez l'ascenseur et admirez la scène.

Utilisez votre carte magnétique sur le codeur qui se trouve juste à droite de l'ordinateur. C'est ici que vous devez composer le numéro du vaisseau-décharge et la date à l'envers, avec l'année en cours devant. Ne cherchez pas, je vais vous le dire. Sur la ligne du dessus, inscrivez 7829353 et sur celle d'en dessous 2130778. Cliquez sur EXIT et allez au vaisseau-décharge.

Posez le câble de remorquage sur la voiture rouge et utilisez la carte magnétique sur la porte. Si celle-ci ne s'ouvre pas, c'est que vous avez mal inscrit le code, mais vous pouvez recommencer. Entrez et actionnez le levier situé sur la gauche pour neutraliser l'aimant. Ressortez et utilisez la voiture. Yeah, c'est cool, sièges en léopard et tout !

DU SUSPENSE, DE L'ACTION INTENSE...

Allez au bar de Dave.

SAUVEGARDE

7. avant de tuer les gardes

Utilisez le tournevis sur la plaque d'immatriculation de la moto du vendeur et sauvegardez à tout prix. Montez la plaque sur celle de votre voiture. Le réparateur arrive, croyant que c'est vous qui l'avez appelé : il se charge de vous la réparer. Attention, préparez-vous à descendre des gardes après que la scène avec le garagiste et Delorès s'est terminée. Vous devez pointer sur ces gardes avec le curseur pour les tuer au fur et à mesure qu'ils apparaissent.



J'ai une version du jeu qui m'affiche des messages en allemand quand je me fais zigouiller — je ne sais pas si c'est pareil pour vous mais si c'est le cas, cliquez n'importe où : de toute façon, c'est perdu. Vous voici en route pour la base rebelle. Tiens, c'est marrant : la rébellion est planquée sur une planète gelée, ça ne vous rappelle rien ?

Vous venez d'insérer le CD n°4 avec un soupir de soulagement et vous arrivez à progresser... C'est bien, hein ? Parlez avec tout le monde. Empruntez la porte à gauche et discutez avec le «camarade» devant le distributeur. Traversez l'écran vers la gauche et étendez-vous sur la couchette glacée. Bonjour le cauchemar ! Alors, comme ça, le major était un traître ? Je m'en doutais...
Essayez d'ouvrir la porte de droite. Les balles rebondissent. Récupérez les petits disques qui se trouvent par terre et allez dans la pièce de gauche. Utilisez à deux reprises vos petits disques dans le distributeur de droite, pour récupérer deux canettes que vous allez vider. Retournez dans l'autre pièce et sortez par la porte de droite.

SAUVEGARDE

6. dans la base rebelle



EN ROUTE POUR LE CCC

Vous partez pour le CCC. Allez vers la droite et remarquez les poteaux. Entrez dans le bâtiment. Allez à gauche. L'un des robots s'ennuie à mort. À la fin de la scène, dirigez-vous vers la gauche et placez vos canettes vides sur les poteaux. Retournez vers le bâtiment. Pendant que le robot s'amuse à faire un carton, utilisez votre tournevis dessus. Sauvegardez. Examinez le robot et retirez-lui le circuit bleu (horizontal) et le vert (vertical). Regardez comment ils sont placés dans votre inventaire. Utilisez le tournevis sur Sam et examinez-le. Prenez-lui les mêmes circuits intégrés : le vert et le bleu. Examinez de nouveau le robot et mettez les circuits de Sam à la place de ceux que vous avez retirés. Les bons circuits sont normalement ceux de gauche dans l'inventaire, mais comme les deux paires sont identiques et que les objets se placent comment ils veulent, vous serez peut-être obligé de faire plusieurs essais — c'est mal fichu mais j'y peux rien...

SAUVEGARDE

5. le nouveau Sam

Si l'opération a réussi, vous venez de transférer Sam dans une nouvelle carcasse. Utilisez ce nouveau Sam, que vous allez diriger l'instant d'après. Prenez l'ascenseur et descendez à la maintenance. Utilisez le levier trois fois (curseur en forme de missile) et reprenez les commandes de Feeble. Allez vers la gauche et actionnez les trois bouches d'aération pour qu'elles se referment. Pilotez de nouveau Sam et actionnez le levier trois fois encore. Retournez à Feeble et faites-le entrer dans le trou profond. Pour rejoindre Sam par les conduits d'aération, vous devez aller tout droit deux fois, à gauche et tout droit.



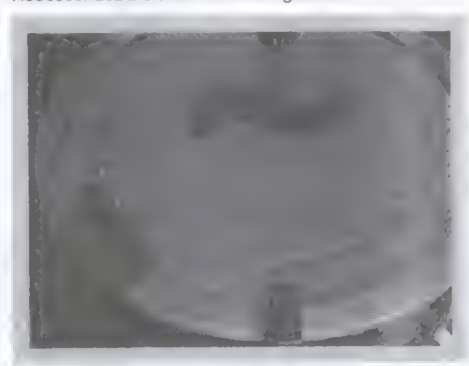
SAM EST MORT

Parlez avec Sam. Traversez le pont et récupérez le blouson planqué par terre, à droite du bureau. Il y a un passe à l'intérieur. Utilisez l'ascenseur pour vous rendre à la salle des interrogatoires. Parlez au camarade qui se trouve dans le coma et vous voyez Delorès. Interrogez le rebelle qui se tient à droite. Mandrin est avec lui. Parlez avec ce dernier, qui va vous demander de l'eau. Reprenez l'ascenseur pour aller à la salle du cerveau.

SAUVEGARDE

4. salle du cerveau

Approchez-vous de l'escalier et cliquez sur la cuve pour prendre une chaîne. Marchez un peu vers la droite et cliquez sur la matière grise pour en prendre un peu. Redescendez à la salle des interrogatoires.



Donnez la matière grise à Mandrin. Il vous passe la clé d'une armoire de la base rebelle. Montez dans l'ascenseur et rendez-vous à la salle de recherche et de tests. Prenez l'extincteur et utilisez-le, puis prenez le «poids antimatière» posé sur la table, un peu plus loin à droite. Remontez à la surface et rejoignez la voiture. Parlez avec Gardum et retournez à la base rebelle.
Allez à gauche. Passez la porte de gauche et utilisez la clé sur l'armoire (à gauche du distributeur). Vous y trouvez une corde élastique. Retournez au CCC. Utilisez l'extincteur sur Gardum. Placez celui-ci sur le trou (en combinant les deux) et prenez l'ascenseur pour descendre à la salle de maintenance.
Traversez le pont et montez les escaliers pour entrer dans la bouche d'aération. Regardez en haut, montez, faites demi-tour (curseur en bas de l'écran) et avancez deux fois pour arriver devant une grille. Utilisez la corde élastique, puis la chaîne sur la grille. Reculez, avancez, tournez à gauche et avancez deux fois. Prenez l'ascenseur pour aller à la salle du cerveau.

SAUVEGARDE

3. salle du cerveau 2

Marchez vers la droite, puis vers le fond de l'écran. Vous devez voir la chaîne qui pend au bout de l'élastique. Reliez-les à l'anneau sur le sol. Utilisez la corde et la chaîne avec le poids antimatière. Utilisez le tout puis l'elastique et enfin le poids. Vous êtes propulsé près d'un



levier que vous actionnez évidemment. Retournez à la salle de maintenance.
Servez-vous du tournevis sur le robot bidouillé. Vous prenez ainsi une plaque de métal. Actionnez le levier une fois. (Feeble doit dire : «J'ai mis en mode Aspiration.») Puis ramassez les grenades qui se trouvent à gauche. Allez à la salle des recherches et tests.

SAUVEGARDE

2. salle recherche et tests

Appuyez sur le bouton «VENT» et sauvegardez. Lancez vos grenades vers les mannequins jusqu'au moment où vous balancerez une grenade au gaz.
Il faut aller vite maintenant. Allez à la grille d'aération de la salle de maintenance. Entrez-y. Regardez en haut, montez, avancez et utilisez la plaque de métal sur le ventilateur. Reculez, tournez à droite puis allez deux fois tout droit. Actionnez le levier deux fois, pour mettre en mode Soufflerie. Rendez-vous à la salle des interrogatoires. Allez à gauche et prenez le passe de classe A sur le personnage de droite. Maintenant, direction l'étage du temple.



LE TEMPLE DE L'OMNICERVEAU

Utilisez le livre, puis ouvrez le coffre. Allez à droite et utilisez la hache sur l'Omnicerveau. Attention derrière vous ! Dès que vous avez la main, utilisez le major Benson pour le finir. Utilisez l'Omnicerveau, puis parlez avec le corps. Utilisez l'ordinateur et voilà — c'est fini. Drôle d'histoire et drôle de jeu... Il y a deux autres fins différentes possibles : le bocal qui contient l'Omnicerveau se brise tout seul ou le major Benson tue lui-même l'Omnicerveau. Si j'apprends comment les provoquer, ne vous inquiétez pas, je vous tiendrai au courant.



Battlezone

ÉTOILES, GARDE À VOUS !

Battlezone est à mon sens l'un des meilleurs jeux de l'année. Le concept de stratégie en temps réel et en vue subjective fait de lui un vrai petit bijou malgré une localisation des plus approximatives. Ce guide a pour but de vous aider à mener à bien les vingt-cinq missions du jeu.

ÉDITEUR	Activision
CONFIG.	Pentium 133, 32 Mo de RAM, 3Dfx
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Mai 98

LES MISSIONS AMÉRICAINES

Vous devez absolument commencer le jeu par les trois missions d'entraînement. Vous êtes obligé de le faire, mais pour une fois c'est bien car Battlezone ne se prend pas en main en cinq minutes. Une bonne connaissance des touches de commandes et du pilotage vous est indispensable avant d'entamer les quatorze autres missions du camp américain.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Rien ne remplace l'expérience, mais voici quelques petits conseils concernant des éléments essentiels du jeu.

• Pour une bonne exploitation des ressources, veillez à toujours fabriquer rapidement deux pilleurs. Si vous êtes à l'aise en termes de pilotes disponibles et pressé par un objectif en temps limité, faites-en trois.

• L'arbre technologique de Battlezone est très bien équilibré mais vous devez toujours garder à l'esprit que certains éléments sont vitaux. Chaque vaisseau (ou tourelle de défense) a besoin d'un pilote à bord. Sans pilote, rien n'est possible. Vous pouvez augmenter le nombre de ces derniers en construisant une usine et des quartiers.

• Les personnels indispensables sont donc les pilotes, les pilleurs, les recycleurs et les constructeurs. Sans pilleurs, plus de métal, sans recycleurs, plus de bâtiments évolués. Mais s'il vous reste une usine, un constructeur et au moins un pilleur, vous pouvez retomber sur vos pattes en construisant un silo...

• Pour la défense de votre base, privilégiez les tourelles-canons dès que vous avez accès à cette technologie. Il faut les alimenter en construisant au préalable des centrales solaires, mais elles présentent l'avantage de ne pas utiliser de pilote et en plus elles sont redoutables.

• Les touches prédéfinies au clavier peuvent vous dérouter au début : vous avez la possibilité de les paramétrer, mais la configuration d'origine se révèle rapidement des plus commodes.

• N'attaquez jamais l'ennemi de front. Même aux commandes d'un tank contre deux éclaireurs, vous vous faites laminer en sept secondes. Tournez autour tout en tirant et montrez-vous plus habile que lui à exploiter le relief.

MISSION 1

NSDF MISS 1

SAUVEGARDE

Vous allez monter dans un véhicule. À l'aide du recycleur, vous devez construire un pilleur et l'escorter. L'engin de base est le tank Grizzly. Vous n'aurez pas le choix au début des missions, en général c'est à bord de ce type d'engin que vous démarrez. Personnellement, je préfère de loin le bombardier et ses roquettes. Il est moins maniable et un poil moins solide que le Grizzly mais qu'est-ce que ça fait mal quand vous atteignez votre cible !

C'est une mission sans histoire, votre pilleur est rapidement attaqué par deux combattants puis un troisième. Normalement, c'est vite réglé.



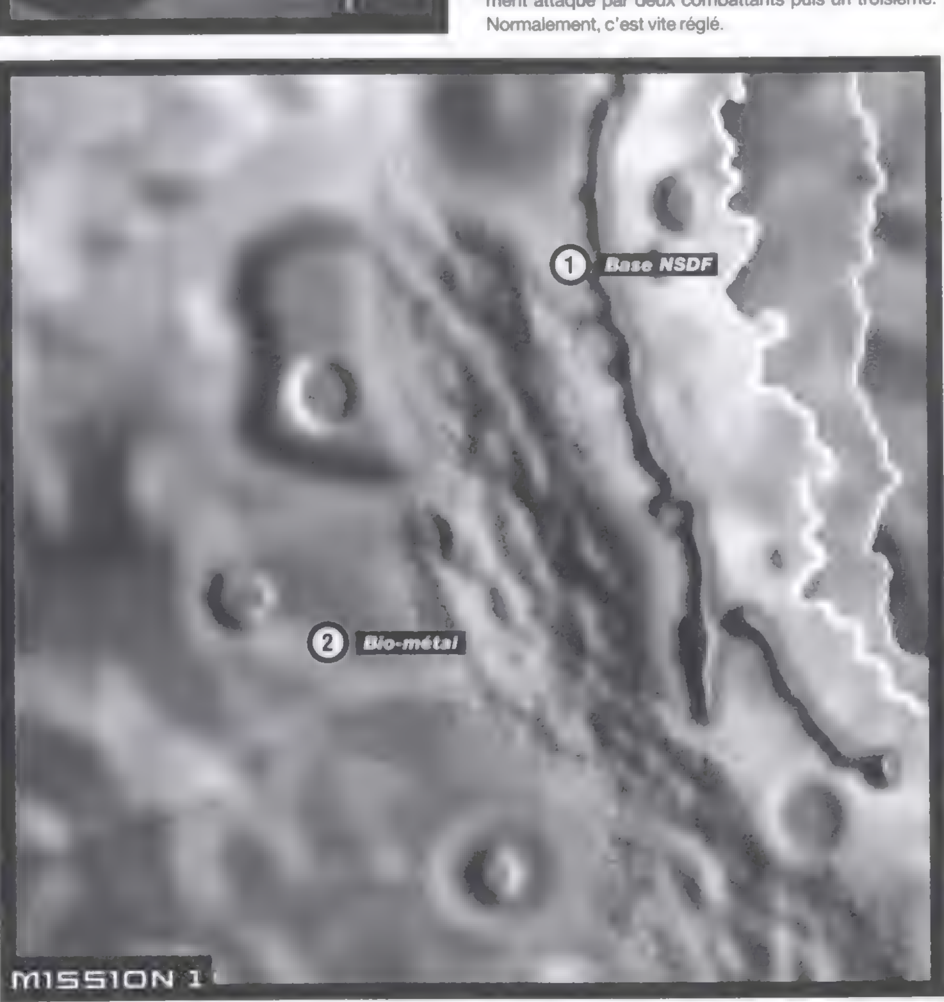
COMMENT UTILISER LES SAUVEGARDES DU CD-Rom ?

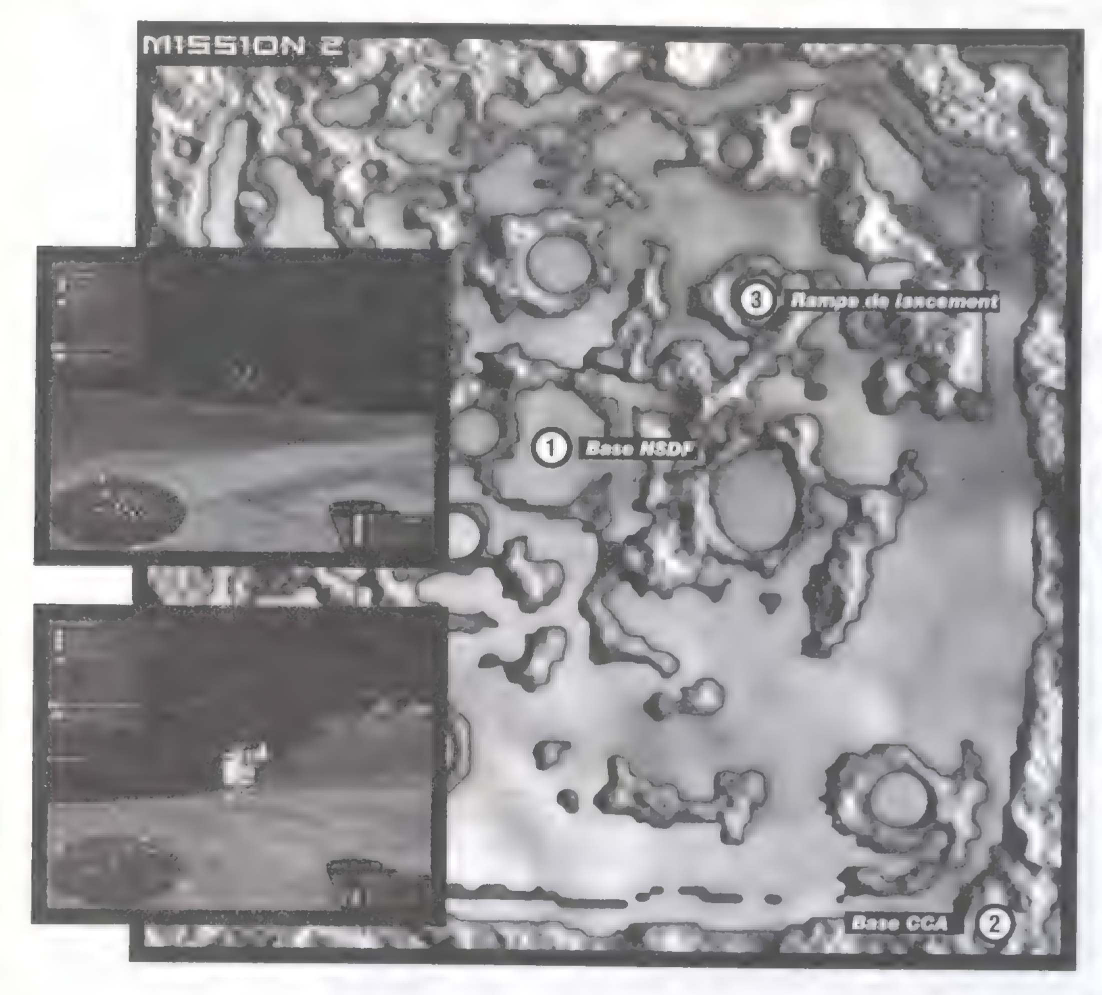


Commencez par chercher où vous avez installé Battlezone sur votre disque dur. En partant du principe que votre disque dur est désigné par la lettre C, il se trouve normalement dans «C:\Program Files\Activision\Battlezone\». Ouvrez ce dossier. À moins de n'avoir jamais enregistré une partie depuis que vous avez acheté le jeu, vous devez y trouver un dossier intitulé SAVE. S'il n'existe pas, créez un nouveau dossier que vous appelez SAVE. Si vous l'avez déjà, il contient vos sauvegardes. Créez un nouveau dossier pour y glisser vos sauvegardes et laissez le dossier SAVE vide. Sur le CD-Rom (en partant du principe que votre lecteur de CD porte la lettre D), vous trouverez dans «D:\Astuces\Battlezone\Sauvegardes\» trois dossiers intitulés :

CCA 1-8
NSDF 1-10
NSDF 11-17

Battlezone ne permet de sauvegarder que dix parties et il existe vingt-cinq missions dans le jeu, c'est pourquoi nous avons été obligés de répartir les sauvegardes dans trois dossiers différents. CCA 1-8 contient les huit sauvegardes des missions russes, NSDF 1-10 les dix premières du côté américain et NSDF 11-17 les sept dernières de ce camp. De ces trois dossiers, ouvrez celui qui vous intéresse le plus et copiez-en le contenu (ce sont des fichiers nommés game1.sav) dans le dossier SAVE qui se trouve là où je vous l'ai indiqué, sur votre disque dur. Lancez le jeu, chargez une partie et vous aurez accès aux missions que vous avez choisies. Elles se nomment NSDF MISS x pour les Américains et CCA MISS x pour les Russes (x étant le chiffre de la mission). Toutes ces sauvegardes ont été réalisées en fin de mission, afin de passer à celle d'après.





MISSION 2

NSDF MISS 2

SAUVEGARDE

On reste sur la Lune pour le moment. Vous allez pouvoir fabriquer des tourelles «blaireaux» (si je tenais le rigolo qui s'est occupé de faire une localisation aussi minable...) et celles-ci sont extrêmement utiles et efficaces. N'oubliez surtout pas qu'il y a un pilote à l'intérieur (genre je m'emballe et j'en fabrique quarante — vous auriez un malaise). N'oubliez pas non plus que vous devez en assurer l'entretien et le ravitaillement en munitions. Vous allez devoir affronter des vagues de combattants qui arriveront à intervalles réguliers par le sud-est, au niveau de la tour des commandes. Sécurisez cette zone après avoir installé votre recycleur, en plaçant au moins quatre tourelles sur la petite élévation qui borde la base. Une fois que c'est fait, recommencez — mais cette fois pour protéger le champ solaire qui se trouve au nord-ouest. C'est en effet le deuxième objectif de la CCA.
Pas la peine de fabriquer des pilleurs, vous en avez déjà. Ne vous amusez pas à poursuivre les adversaires endommagés, ils vous amènent droit sur des tourelles et vous risquez d'y laisser des plumes. Attendez la fin de la mission pour avoir des renforts, que vous affecterez peu après à la protection des deux transporteurs. Vous pourrez alors vous occuper des tourelles pour déblayer le chemin qu'emprunteront ces transporteurs.
Pour bien attaquer une tourelle, approchez-vous et tournez sans cesse autour tout en tirant dessus, c'est la meilleure technique car vous tournez plus vite qu'elle. Vous devez rejoindre la rampe de lancement pour finir la mission et déménager. Vous avez gagné mais vous avez perdu votre base lunaire, c'est mal parti pour la prochaine mission.



MISSION 3

NSDF MISS 3

SAUVEGARDE

Vous allez sur Mars apprendre à fabriquer des véhicules et à les commander. Votre recycleur est votre cœur et votre âme. Sans lui, plus rien n'est possible. Vous avez besoin d'un geyser pour qu'il puisse produire au moins un pilleur et en avant ! Ensuite, vous allez fabriquer des véhicules de combat à l'aide d'une usine mobile. Elle est comparable à un recycleur, mais produit des armes.
Au départ, ordonnez à votre recycleur de vous suivre et allez au geyser nord-ouest. Il y en a deux : c'est cool pour placer l'usine et le recycleur. Construisez deux pilleurs, quatre tourelles et essuyez les petites attaques. Ensuite, conformément aux ordres que vous recevez, allez à la balise de navigation n°5 enquêter sur la CCA. Vous devez bien sûr y aller accompagné, donc prévoyez deux chars pour défendre votre peau et au moins deux autres pour défendre la base car celle-ci sera attaquée pendant votre absence. Vous devez aller vite, sinon la mission échouera. Lorsque vous aurez approché du point de navigation «enquête CCA», vous recevrez l'ordre de récupérer l'objet étrange autour duquel tourne la CCA. Vous n'êtes pas obligé de revenir à la base pour ça. Ordonnez à l'usine de fabriquer un remorqueur, indiquez à celui-ci de venir saisir la relique alien, puis de la rapporter au recycleur. Si vous y arrivez, tenez cinq minutes et c'est la fin de la mission...

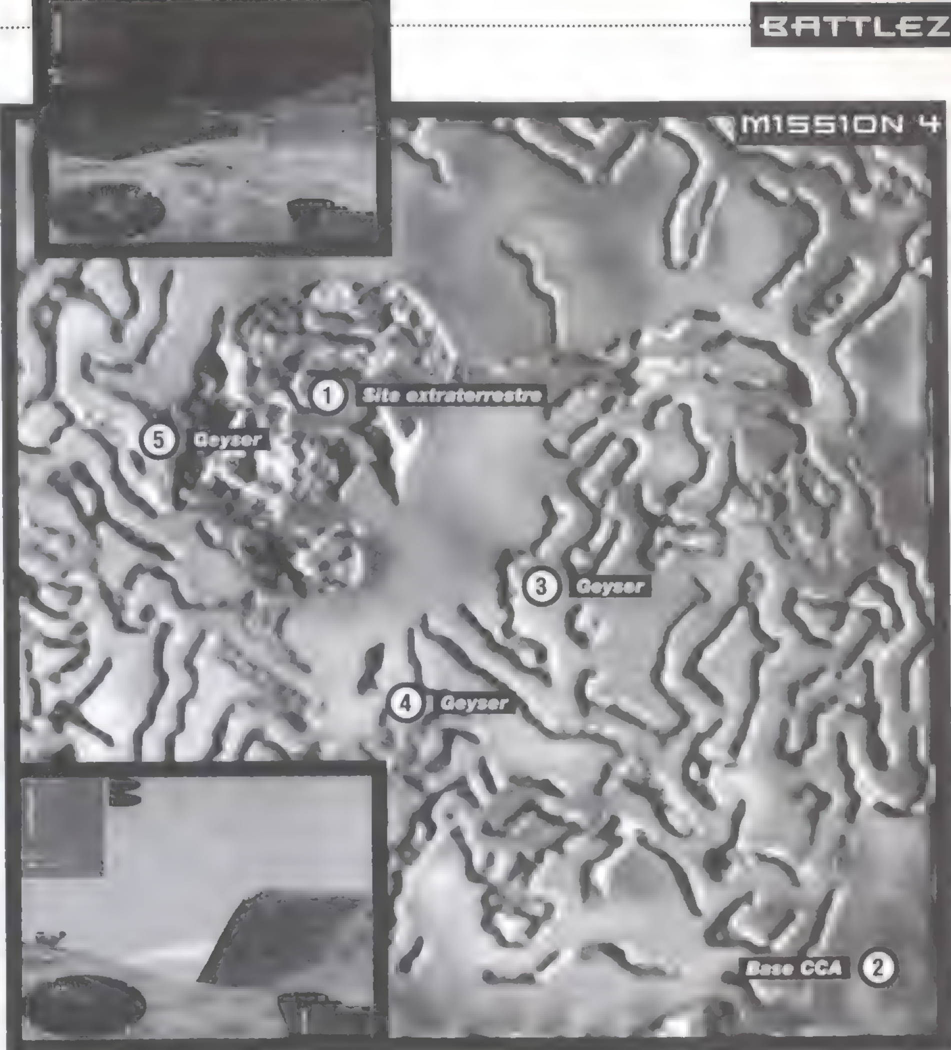
MISSION 4

NSDF MISS 4

SAUVEGARDE

Elle va vous donner du fil à retordre, celle-là. Trouver le site extraterrestre ne sera pas trop difficile (il est caché au fond d'un volcan), mais le défendre ne sera vraiment pas facile. Vous disposez d'une nouvelle unité de production : l'armorie (si je tenais le gugusse qui s'est occupé de la localisation !). Cette dernière est très utile car elle permet de se faire ravitailler n'importe où, en munitions et kits de réparation. Elle peut également fabriquer des armes.
Le premier truc : installez votre recycleur et l'armorie au plus vite. Les geysers sont relativement éloignés — le pro-

blème, c'est qu'il y a des mines meurtrières au fond de quasiment tous les ravins. Bref, pas cool ! Sur la «paire» de geysers la plus proche du volcan, placez l'armorie et le recycleur. Plus tard, vous placerez l'usine sur le geyser esseulé. Produisez un pilleur et quatre tourelles au minimum, pendant que vous allez au volcan en suivant le point de navigation. Vous allez peut-être rencontrer un accueil chaleureux si vous n'allez pas assez vite. Il n'y a qu'un passage qui permette d'accéder au volcan. Mettez une tourelle de chaque côté. Gardez les autres en place car votre base est attaquée régulièrement pendant la mission. Faites un deuxième pilleur et dès que vous avez assez d'argent, soit vous fabriquez plein de tourelles (et vous renforcez la défense du volcan — mais il faut faire vite), soit vous construisez une usine pour avoir des véhicules. Cependant, vu la façon dont sont dispersés les geysers, vous allez attendre longtemps avant que votre usine en trouve un d'elle-même. Quoi qu'il en soit, gardez toujours un œil sur votre compteur de fragments : vous devez disposer d'une petite réserve pour l'employer au ravitaillement de vos tourelles. Le volcan est attaqué en trois grosses vagues, composées de combattants, de chars et de tourelles. Après les deux premières, si vous tenez toujours le coup, c'est une flotte de bombardiers qui débarque et ils font très très mal. Dès que vous avez un moment pour souffler, n'oubliez pas d'aller identifier les structures aliens au fond du volcan, à l'aide de la touche «i», en vous plaçant à proximité.
Cette mission peut durer un certain temps si vous ne gardez pas le dessus. L'ennemi s'installe au fond du volcan et là, pour le déloger, bonjour !, c'est pourquoi vous ne devez pas lâcher prise. Avec quatre tourelles et deux chars (ou beaucoup de bonne volonté), vous devriez tenir le coup. Vous en apprenez un peu plus sur les Chtoniens, puisque c'est ainsi qu'ils s'appellent. Tout ce que vous pourrez apprendre sur eux sera désormais d'une importance cruciale pour vos recherches technologiques.

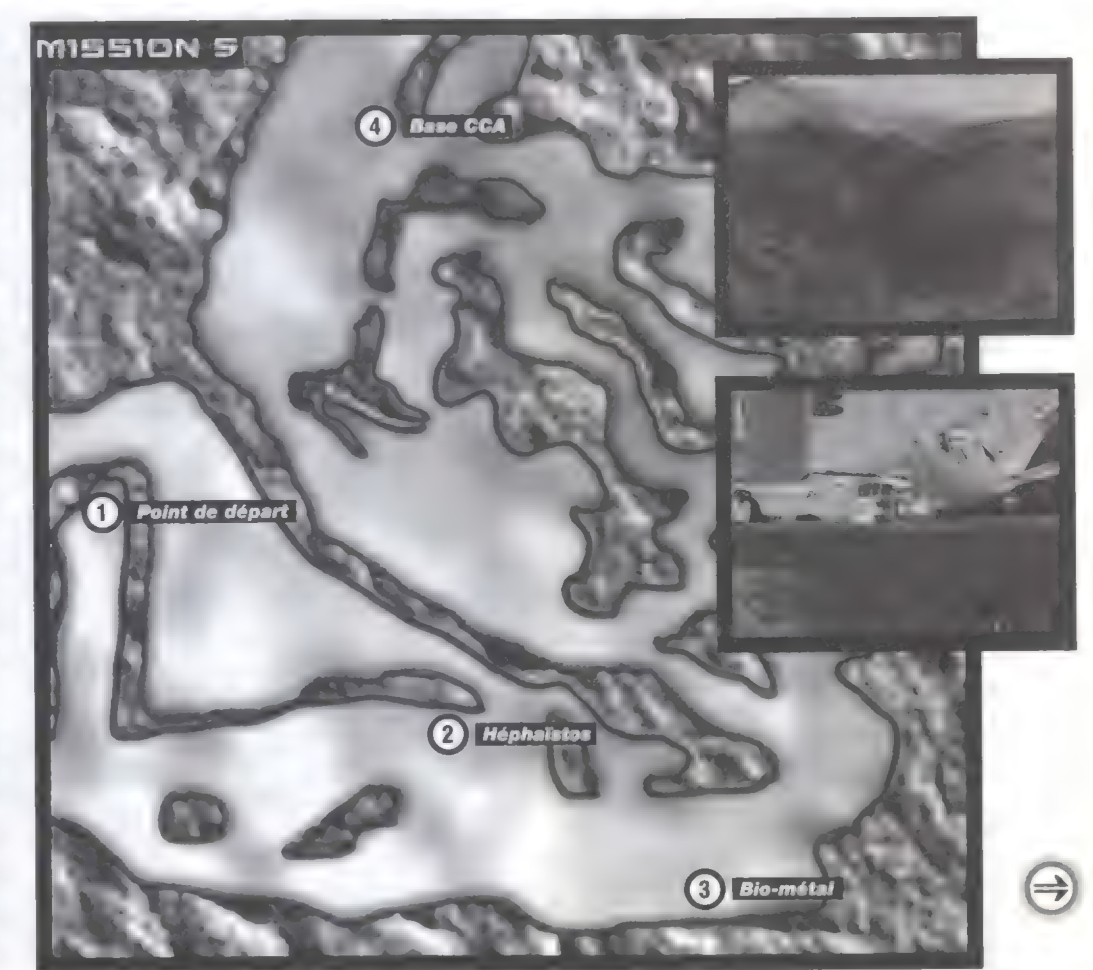


MISSION 5

NSDF MISS 5

SAUVEGARDE

Votre recycleur peut désormais fabriquer une plate-forme de construction mobile. C'est une unité extrêmement intéressante car elle peut produire des tours de défense très puissantes, des hangars pour réparer les véhicules, des silos de stockage, des tours de communication satellite et bien d'autres choses encore. Vous apprendrez au long du jeu à en tirer parti. Seul problème : toutes ces constructions apparaissent relativement coûteuses et vous ne devez pas gâcher vos ressources de métal en construisant des bâtiments inutiles.
Demandez au recycleur de vous suivre, aux tanks de vous protéger et rendez-vous au geyser le plus proche. Vous avez reçu, entre-temps, l'ordre d'aller examiner l'Héphaïstos, un vaisseau chtonien. Il est sur votre route. Dès que vous êtes près du geyser et du champ de biométal, faites stationner votre recycleur et approchez avec précaution. Il y a des tourelles à abattre. Installez-vous et allez à la balise n°1 pour inspecter tous les bâtiments qui composent le port stellaire. Après, ça se corse... Vous devez rejoindre la rampe de lancement soviétique pour l'examiner et vous ne disposez que de neuf minutes. Construisez deux pilleurs et faites une usine. Construisez six tourelles et ne vous inquiétez pas pour le compte à rebours. Il y a un rebondissement dans le scénario et vous bénéficierez finalement d'un peu plus de temps pour aller à la rampe de lancement. Votre base va être harcelée, alors placez bien vos défenses !
Construisez une armorie, faites cinq chars et allez au sud-est trouver le petit passage défendu par une tourelle, qui vous permet d'accéder au reste de la carte. Cette fois, direction la rampe de lancement. Dans un premier temps, vous affrontez deux vagues d'attaque.
Plus loin, le petit point rouge qui se trouve bien avant la rampe est constitué de deux grosses tours de défense de la mort qui tue. Descendez-les à distance en évitant que vos chars kamikazes n'aillent s'empaler dessus, ou bien balancez un bon coup de marteleur pour les déséquilibrer et passez vite devant avec vos troupes. Quoi



qu'il en soit, vous devrez les abattre après. Si vous entendez «Commandant, nous ne tiendrons pas plus de deux minutes !», c'est que ça va vraiment mal et vous risquez d'échouer dans la mission si vous ne rejoignez pas la rampe de lancement assez vite. Cette dernière est assez bien défendue. La dernière étape consiste à ramener votre recycleur au point de dégagement (balise n°2) et elle ne comporte aucun danger.

MISSION 6

NSDF MISS 6

SAUVEGARDE

En route pour Vénus ! Vous devez entrer en contact avec le reste de vos forces et détruire l'équipement radar de la CCA. Allez au point de navigation «point de rendez-vous». Vous n'avez pas de recycleur, donc veillez au bon état de marche des chars qui sont à votre disposition. Vous détenez plusieurs nouvelles armes, dont le missile thermique — qui est génial. Vous lockez l'adversaire et lorsque la mire est rouge, vous pouvez tirer : il atteindra forcément son objectif.

Arrivé au point de rendez-vous, placez votre armorie sur le geyser et prenez le contrôle de deux autres chars. Partez ensuite à l'assaut de la base soviétique. Ne vous présentez pas comme un ange face aux deux tourelles-canons qui gardent l'accès. Contournez le cirque où se trouve la base et sautez hors de votre char à l'aide de la touche H. Mettez vos chars à l'abri en attendant. Pénétrez dans la base à pied et sans crainte : tant que vous ne tirez pas, personne ne vous tirera dessus. Repérez un char parmi les unités immobiles et mettez-vous en mode Sniper, en cliquant du bouton droit de la souris. Pointez sur la petite lumière qui se trouve au niveau du cockpit et tirez. Vous pouvez ensuite entrer dedans et prendre les commandes. C'est là que la situation tourne au vinaigre car il y a pas mal de tourelles et vous devrez vous en débarrasser (il y a des munitions en rab au fond du cirque). Quand vous en avez fini avec les tourelles, avancez vers l'entrée du cirque. Planquez-vous sur la gauche dès que les tourelles-canons commencent à vous tirer dessus et ordonnez à vos tanks de les attaquer pendant que vous détruisez le capteur solaire qui leur fournit l'énergie. Maintenant, vous pouvez vous débarrasser du bâtiment de balayage radar.

Vous recevez des ordres complémentaires : aller à un rendez-vous avec le recycleur Utah (balise 4) et détruire le recycleur soviétique. Rapatriez votre armorie ainsi que vos deux tourelles et produisez cinq chars pour vous épauler lors de l'attaque. Cette dernière partie de la mission se révèle relativement tranquille. Une fois le recycleur ennemi détruit, c'est fini.

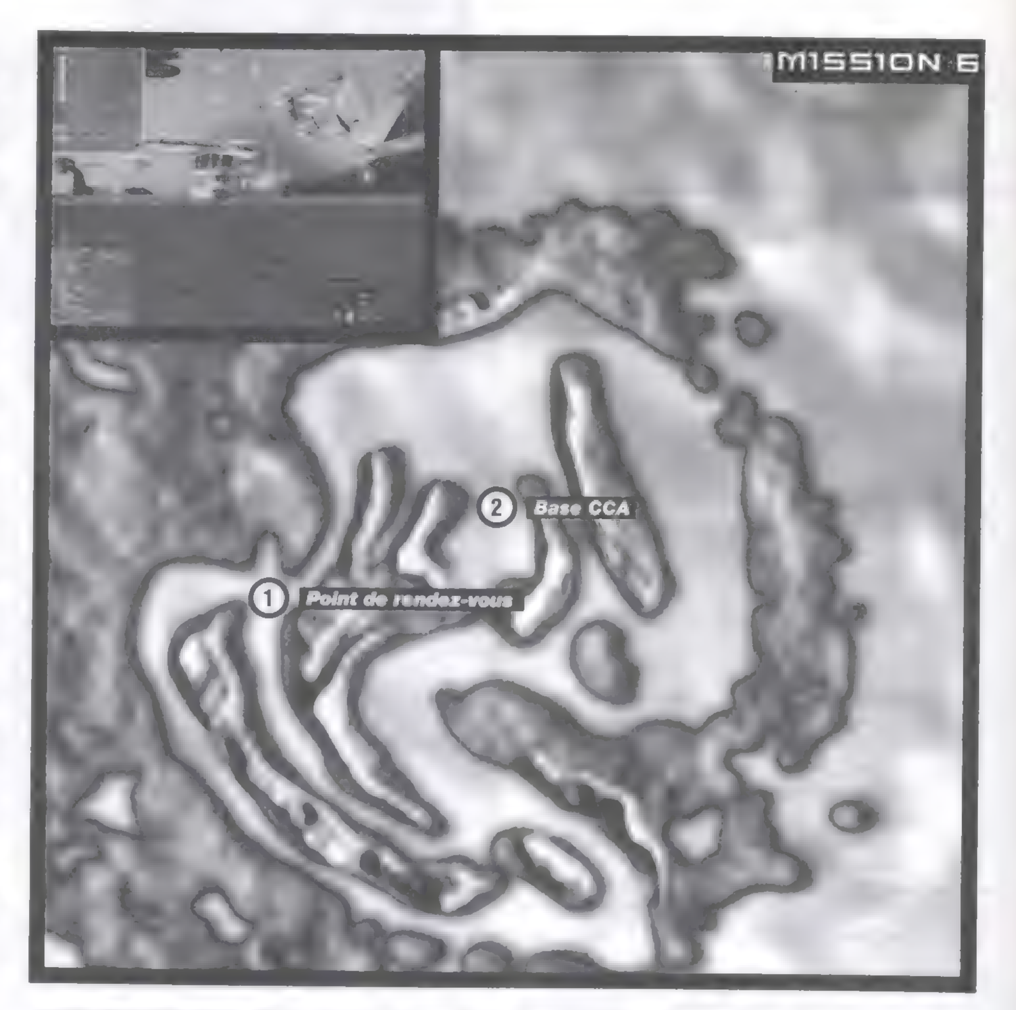
MISSION 7

NSDF MISS 7

SAUVEGARDE

Une bonne mission de longue durée. Vous devez installer une base et la défendre comme une bête. Une fois que l'ennemi commence à s'épuiser, il vous faut liquider sa base et vous emparer des vestiges du port stellaire. Ne construisez pas de TPB comme c'est indiqué dans le briefing. C'est du suicide, vous seriez censé envoyer une cargaison de vos précieux pilotes pour attaquer la base soviet à pied. Ils rigolent, les mecs qui vous conseillent ça... Ne tenez pas compte non plus des messages désespérés de l'équipage du Colorado — vous ne pouvez rien faire pour lui. Comme vous n'êtes pas pressé par le temps, alors établissez une base du tonnerre. Il y a deux geysers à prendre tout de suite pour le recycleur, puis l'usine. Construisez deux, puis trois pilleurs car le biométal finira par se trouver un peu loin pour la collecte.

Dans un premier temps, servez-vous de votre constructeur pour pouvoir défendre votre base à l'aide de tourelles-canons. Pour ce faire, vous devez commencer par fabriquer une centrale éclair, sinon ça ne marche pas. Ces deux types de bâtiment prennent beaucoup de place, alors veillez à ne pas les placer juste à côté du recycleur. Tâchez d'aménager l'espace de manière à rester sur le petit plateau, c'est plus pratique pour les









défenses. Quand vous aurez assez de métal, placez une armorie sur le troisième geyser situé un peu plus loin et deux tourelles pour la défendre. Bien campé sur votre position, canardez tous les ennemis qui se pointent : de cette manière, vous récolterez du métal en quantité et à proximité. Vous allez assister à l'apparition d'une unité surprenante (c'est le gros flip la première fois qu'on la voit), le Golem. Très lent et très puissant, il est facile à abattre si vous restez à distance. Après, vous pourrez envisager d'attaquer les Russes avec une une dizaine de véhicules. La dernière étape consiste à aller inspecter les reliques chtoniennes du port stellaire, qui se trouvent à proximité de la base de la CCA. Cette mission est un vrai bonheur, très équilibrée, longue mais très bien rythmée, avec plein de ressources — vraiment bien !

MISSION 8

NSDF MISS 8



Ça devient technique... Vous devez tout d'abord rejoindre vos usine, armorie et constructeur en allant tout droit au début de la mission. Vous recevez ensuite des ordres. Il faut détruire les obusiers confortablement installés au sommet des falaises et ça va être coton. Planquez vos pilleurs, sinon ils vont se faire canarder.

Rendez-vous à la balise n°1 et grimpez la pente côté ouest. Elle est progressive et va vous permettre de vous approcher des «canonneurs». Au sommet de l'élévation, vous devez repérer un vaisseau chtonien. Parallèlement, deux ou trois combattants vont venir harceler votre base. Débarrassez-vous d'eux, sinon ils feront sauter votre usine ou vos pilleurs. Un plan un peu audacieux, mais qui vous permet de gagner du temps, c'est de vous équiper de bombes pulvérisantes par le biais de l'usine. Cette arme est aussi dangereuse pour vous que pour son objectif car elle projette des dizaines de rayons laser tout autour du point d'impact. L'avantage, c'est que vous pouvez la lancer loin et ainsi atteindre une partie des obusiers sans être obligé de jouer les équilibristes. D'un autre côté, vous devez garder un peu de métal pour vous ravitailler en cours de route... À vous de voir — mais cette option m'a vraiment aidé à gagner du temps.

Pour détruire les six obusiers, vous devez jouer à saute-montagne en vous servant des sortes de rampes présentes sur chacun des rochers pour prendre de l'élan. Utilisez le propulseur vertical au dernier moment, afin de profiter au maximum de la vitesse de votre élan.

Vous avez régulièrement des infos sur la progression d'un convoi que vous devez intercepter. Quand l'un des messages vous dit que le convoi rejoindra la rampe de lancement dans quinze minutes, vous feriez mieux d'avoir fini votre nettoyage dans les montagnes. Lorsque le danger est temporairement écarté, installez votre usine sur un geyser. Fabriquez un silo à proximité à l'aide du constructeur et produisez des tanks et des bombardiers en quantité industrielle. Éventuellement, construisez un fantassin pour défendre l'usine et le silo.

Le convoi est représenté par la direction «vestige extraterrestre», qui apparaît au bout d'un moment. Ce convoi est lourdement défendu, n'hésitez pas à sauvegarder avant d'attaquer. Là encore, les bombes pulvérisantes peuvent vous être d'un grand secours, si vous prenez soin de garder vos troupes hors de leur portée. Une fois que vous avez récupéré la relique, construisez un remorqueur pour la transporter près de votre usine.

MISSION 9

NSDF MISS 9



Vous partez pour Io. Objectif : récupérer les vestiges de Fury et les rapporter à l'aide d'un remorqueur. Le timing est important dans cette mission... On a tendance à y construire sans fin pour être plus nombreux et hop !, le vestige se fait enlever. Attention à la lave — ça brûle bien. Pas de soucis à se faire pour l'énergie, on en trouve à proximité immédiate. Ne mettez pas de défenses en place avant d'avoir pris la relique et vous ne devriez pas être inquiété.



Vous n'avez pas beaucoup de pilotes disponibles, alors veillez bien sur eux. Faites une usine rapidement et gardez un œil sur la caméra de la balise n°1. Vous ne devriez pas tarder à voir l'ennemi arriver. Le site est relativement éloigné, il faut faire vite. Dès que vous recevez un message radio vous disant que les Russes s'emparent de la relique, allez-y coûte que coûte. Deux tanks légers, deux combattants et une tourelle vous attendent — rien d'insurmontable ! Même si les Soviétiques ont de l'avance, vous avez encore une chance de les rattraper avant qu'ils atteignent leur base. Branchez-vous alors sur la balise n°2 et une fois que vous avez récupéré les vestiges, escortez votre remorqueur jusqu'à la balise n°3, qui est en fait votre base.

MISSION 10

NSDF MISS 10

SAUVEGARDE

Vous allez devoir escorter un convoi. Ce genre d'opération est toujours très coton. Vous n'avez qu'une armorie pour vous ravitailler et trois chars pour protéger les transporteurs. Ordonnez immédiatement à deux de vos chars de défendre les transporteurs 1 et 2. Dites au troisième de vous suivre. Le transporteur n°3 est un traître et ne tardera pas à quitter le convoi, ça ne sert à rien de le protéger. Je vous gâche l'effet de surprise, mais ça va vous économiser un tank. Devancez tout le monde pour dégager la route. Vous disposez de deux ou trois tourelles et de deux combattants dans un premier temps, ensuite ça se corse. Le convoi stoppe car il y a des troupes importantes sur la route : il s'agit d'une tourelle et d'un golem de la mort. Attaquez-le à plusieurs, c'est le seul moyen de le descendre (on ne peut même pas le «sniper»). Mais vous n'êtes pas au bout de vos peines : la rampe de lancement est détruite peu de temps avant votre arrivée et vous allez quand même devoir nettoyer tout ce qui reste dans le secteur avant de pouvoir rejoindre une rampe de secours, heureusement située non loin de là.

MISSION 11

NSDF MISS 11

SAUVEGARDE

Voilà une mission très particulière. «Europa» semble déjà un nom spécial, mais en plus c'est une mission en solo. Vous allez devoir vous approcher du poste de contrôle de la CCA. Sautez hors de votre engin après l'avoir mis à l'abri et planquez-vous derrière une construction. Un combattant ne devrait pas tarder à apparaître. Tuez le pilote et prenez sa machine. Je vous rappelle qu'il faut cliquer du bouton droit de la souris pour obtenir l'arme adéquate et ensuite viser la petite lumière du cockpit qui brille sur le véhicule dont vous voulez vous emparer. Attention, vous n'avez que trois coups et généralement, dès la première semonce, l'adversaire réagit. Dans le même ordre d'idées, dès que vous aurez abattu un pilote, un autre sortira du poste de contrôle pour prendre sa place au volant. Il va falloir faire la course ! Vous êtes équipé d'une caméra «terrad» qui vous permet de voir à travers les reliefs. Mais c'est à l'aide du capteur de données que vous allez pomper celles-ci sur la tour de communication. Entre-temps, les ordres ont quelque peu changé : vous devez maintenant trouver le silo de la tourelle, l'usine d'unités de la CCA, les silos à fragments et seulement ensuite extraire les données de la tour de communication. Quoi qu'il arrive, ne vous leurrez pas, dans la situation où vous êtes, vous n'aurez jamais les moyens d'accomplir tout ça. Allez voir, à l'extrême nord-ouest de la carte, les silos de fragments en évitant toute rencontre — mais vous serez quand même immédiatement repéré. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger en catastrophe vers le plus gros ensemble de points rouges, qui représente la tour de communication. L'accueil est — comment dire ? — charmant... Pas moins d'une dizaine de tanks vous y attendent. Si votre véhicule explose, essayez d'atterrir au sommet d'une montagne, de manière à zigouiller un autre pilote pour lui piquer son char. C'est franchement hard et je ne peux rien faire pour vous. C'est une mission très, très dure.

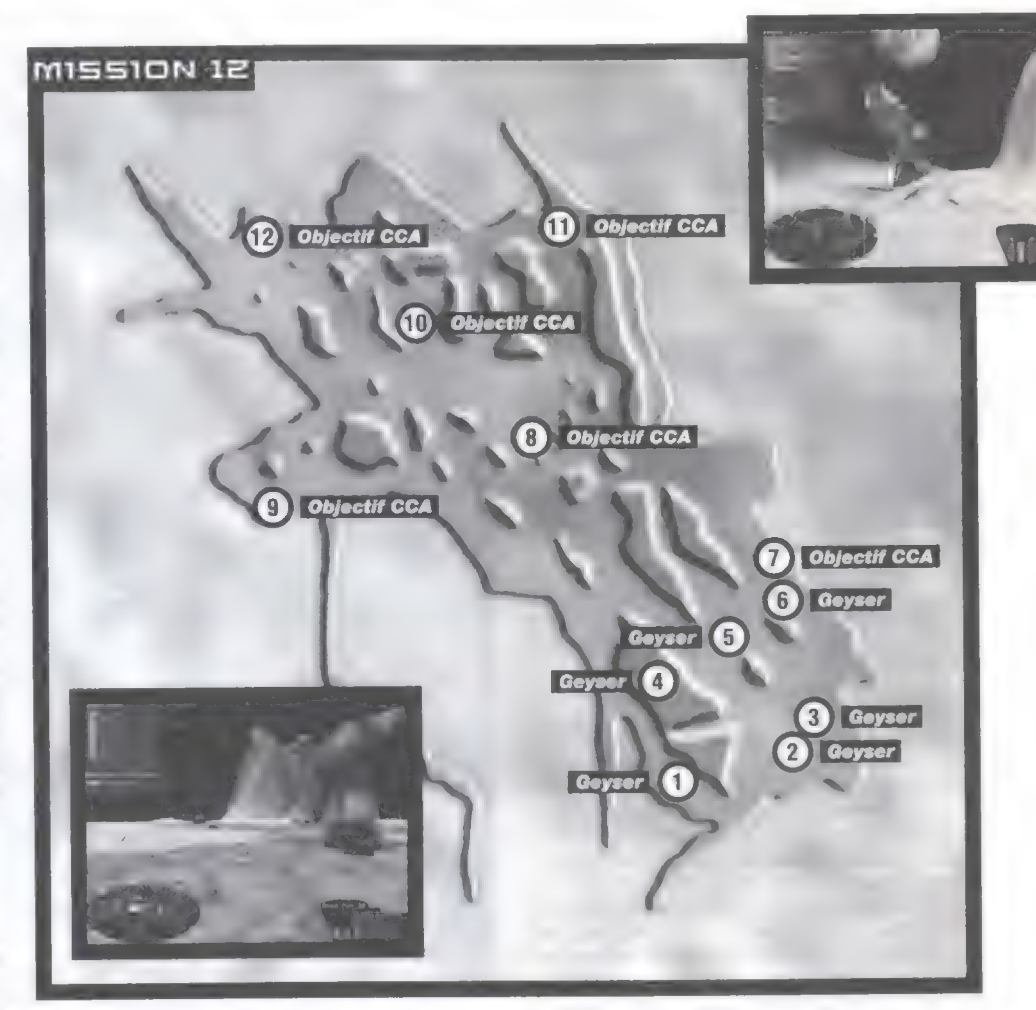
MISSION 11
Usine 4
Hangar 5
6 Tour de communication principale
2 Deuxième tour
Silo 3
1 Première tour

MISSION 12

NSDF MISS 12



Comme vous aimez bien Europa et ses sommets glacés, vous serez content d'apprendre que l'on continue sur la même planète. Cette fois, c'est quand même plus confortable : vous devez raser la base CCA. Les geysers sont très éloignés les uns des autres. Commencez par occuper celui qui est tout proche. Construisez vite fait deux pilleurs et deux tourelles car vous allez affronter une vague d'attaque très peu de temps après le démarrage de la partie. Faites une usine et envoyez-la au geyser qui se trouve plus loin, sur un plateau, puis faites deux chars. Fabriquez un constructeur de manière à placer des tourelles-canons autour du plateau, pour mieux le défendre. Quand vous commencez à avoir une bonne petite flotte, partez à la conquête du terrain. Utilisez le troisième geyser avec une armorie. Vous devez réaliser que vous êtes placé dans un coin de la carte et qu'il se révèle pratique à défendre. Il n'existe que deux points d'accès à la vallée du dernier geyser que vous empruntez. Si vous défendez bien cette zone, vous êtes sûr de gagner, il n'y aura plus qu'à produire des troupes et à les envoyer au front. Les attaques de l'adversaire vous rapporteront du métal et tout le monde sera beau, heureux et gentil ! Votre seul souci, en cours de partie, sera causé par la batterie d'obusiers installée juste au-dessus du premier geyser. À part ça, vous devez détruire les objectifs que vous aviez repérés dans la mission d'avant. Ils sont éparpillés mais bien signalés sur la carte et surtout absolument pas défendus, à l'exception du recycleur. On souffle un peu, et en route pour Titan.



MISSION 13

NSDF MISS 13

SAUVEGARDE

Bien sûr, comme la mission d'avant était un peu trop calme, vous allez payer maintenant. Cette partie se révèle fondamentale dans le scénario. Vous devez secourir vos troupes à trois endroits différents. Commencez par établir votre recycleur sur le geyser le plus proche. Fabriquez deux pilleurs, puis une usine. Construisez une unité de transport de troupes (TPB) pour aller secourir les vôtres et mettez en place une défense aussi efficace que celle de la dernière mission. Simultanément, vous devez produire des unités d'attaque. Lorsque le transporteur aura chargé ses premiers rescapés, envoyez-le sur le deuxième signal de détresse. Avant qu'il y arrive, vous allez avoir une grosse surprise bleue, blanche et noire : les Furies. Les Russes les ont mises en état de fonctionner, mais ils en ont totalement perdu le contrôle. Du coup, elles se retournent contre tout le monde. Vous ne devriez pas tarder à recevoir un message de détresse de la base de la CCA, réclamant un cessez-le-feu. Quand vous vous serez retrouvé face à l'une d'entre elles, vous comprendrez pourquoi les Soviets appellent au secours... Si vous avez de bonnes défenses, vous devriez tenir bon. Le problème, c'est que les fragments commencent à manquer. Vous remarquerez que les Furies ont une hargne inexplicable et irrépressible envers les pilleurs, et ça n'est pas cool parce que vous avez absolument besoin de ressources régulières. Cette particularité va devenir un gros handicap pour les missions à venir car, même escortés, les pilleurs vont au casse-pipe. Vers le milieu de la partie, vous ne pourrez laisser les pilleurs sans la protection de deux ou trois unités d'attaque — ça vous paraît incroyable ? Attendez de voir comment ils se font exploser les uns après les autres... Parmi les armes efficaces contre les Furies, figure le thermocanon, à cause de sa puissance destructrice immédiate et surtout le canon AUTOVIS, qui a l'avantage de laisser une grande liberté de mouvement. Comme les Furies ont tendance à décoller dans les airs dès que vous leur tirez dessus, l'AUTOVIS apparaît pratique : une fois que vous avez «marqué» l'adversaire, les missiles le suivent, où qu'il aille. Vous ne pouvez pas faire grand-chose contre les décharges électriques que vous envoient les Furies mais en revanche, on peut anéantir les missiles





hallucinogènes qu'elles vous balancent en deux coups. Malgré le message d'un des pilotes, vous devriez faire confiance aux Russes. Après avoir ramassé tous vos collègues en perdition, envoyez le TPB chercher les derniers scientifiques qui restent dans la base soviétique. Si vous y parvenez, vous gagnerez la mission, mais approcher de la base russe va se révéler d'une difficulté extrême ! Vous devez partir accompagné d'au moins cinq ou six attaquants et le moment venu, envoyer le TPB (que vous aurez préalablement posé à proximité, en lieu sûr) secourir la CCA. Bon courage...

MISSION 14

NSDF MISS 14

SAUVEGARDE

C'est la paix... Vous êtes obligé de vous allier aux forces soviétiques pour faire face aux Furies. Cette mission constitue une transition : vous devez retrouver des unités de la CCA et récolter le maximum de fragments tout en affrontant le nouvel ennemi.

Comme le dit le briefing, vous pouvez utiliser des missiles à ancrage magnétique, qui limitent temporairement les déplacements de la cible. C'est très utile pour lutter contre le comportement des Furies (que je vous évoquais dans la mission précédente).

Restez où vous êtes et les unités de renfort viendront à vous. Dirigez-vous vers le nord : vous y trouverez deux geysers pour établir votre base et récolter les soixante-quinze fragments nécessaires. N'oubliez pas de construire un silo pour stocker le précieux métal. Pas la peine de construire une base super défendue, l'ennemi harcèlera plus souvent vos pilleurs que vos bâtiments. Vous pouvez recycler directement le TPB russe car il ne vous sera d'aucune utilité.

Il y a un hangar dans les parages. Ce bâtiment répare automatiquement la coque de vos unités, mais il se trouve un peu loin. Il existe aussi un geyser sympa pour y placer une armorie. La construction de cette dernière augmente votre capacité de stockage, ce qui fait qu'avec le silo, vous en serez à soixante-quinze fragments pile.

Vous risquez de tomber en rade de gisements aux trois quarts de la mission. Ne vous inquiétez pas, quand vous aurez fini d'exploiter les environs, vous pourrez vous rendre au nord-ouest, où se trouve un gros stock.



MISSION 15

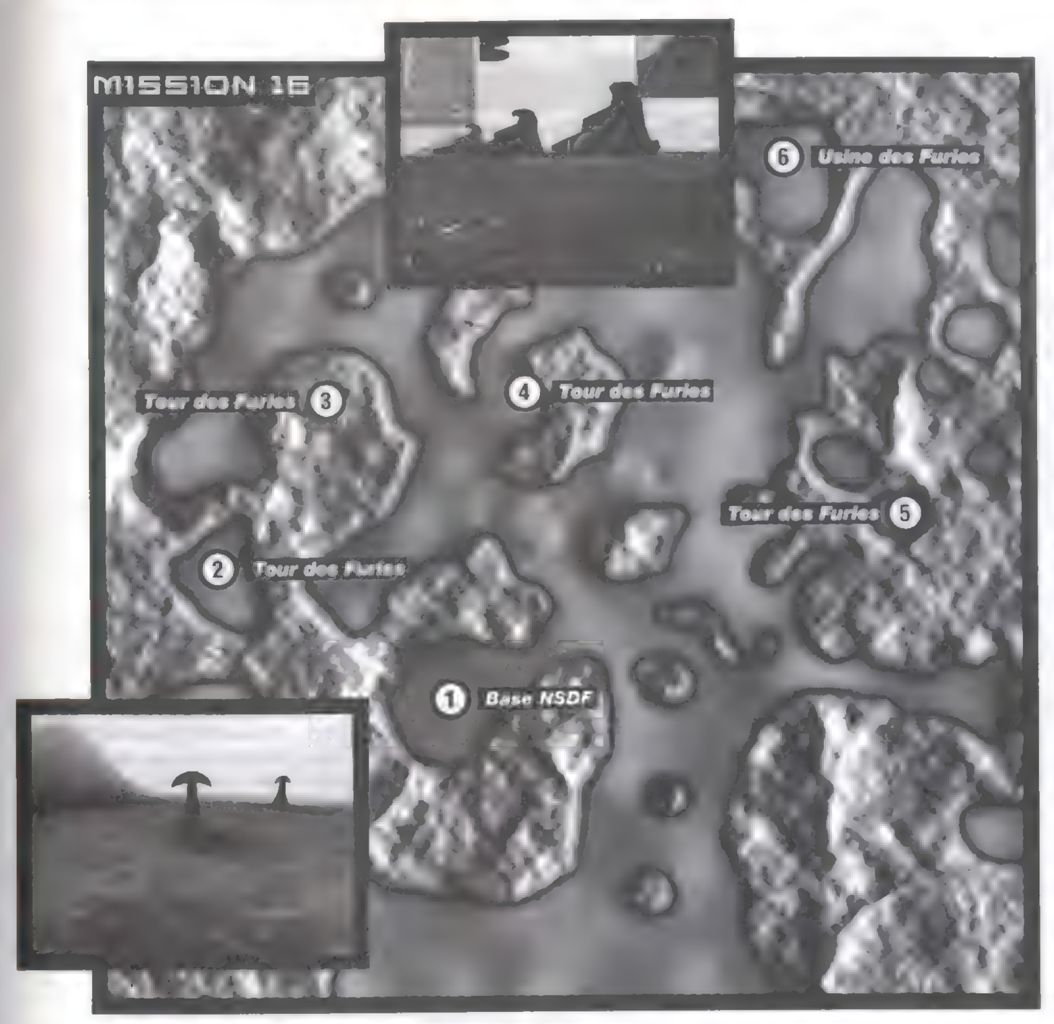
NSDF MISS 15



Si l'exercice précédent était un peu long et orienté «chien de berger», vous devriez commencer à sérieusement vous énerver à partir de maintenant. Vous avez vu l'objectif ? C'est simple : construire une base et détruire l'usine de fabrication des Furies. Si vous arrivez à remplir le premier et à tenir le coup, vous serez heureux.

C'est très embêtant, cette coopération avec les Russes, dans cette mission. Ces derniers vont vous envoyer régulièrement des renforts qui se font canarder en allant se jeter dans les bras de l'ennemi. Le rythme est affolant tout du long... Foncez sur les deux geysers les plus proches et établissez des défenses de la mort autour de votre recycleur et de votre usine. Détruisez rapidement les mines aveuglantes qui bloquent l'accès au double mur qui entoure l'usine. Lorsque les Russes vous contacteront, vous devez avoir cinq bombardiers à envoyer pour forcer l'accès à l'usine. Celui-ci est lourdement protégé, alors faites gaffe. Enfin ça, c'est la théorie, le maximum de troupes russes que j'ai réussi à récupérer parmi toutes celles qu'on m'envoyait, c'est deux tourelles et trois combattants en piteux état... Si en plus j'avais donné un coup de main au moment ou les Russes décidaient d'attaquer (comme j'étais censé le faire), j'y serais encore. Vous ne manquez pas de biométal, alors mettez le paquet sur les tourelles-canons. Alternez armories et usines sur le même geyser. Équipez-vous d'un double thermocanon, planquez toutes vos troupes à distance pour qu'elles ne soient pas tentées d'attaquer et faites la police vous-même, tout seul. Vous serez obligé de recharger souvent mais si vous laissez vos chars affron-







ter les Furies quand elles vous attaquent dans votre base, vous serez obligé de soigner et de recharger tout le monde. Vous n'avez pas le temps de tout entretenir car l'ennemi arrive toutes les vingt secondes environ. Armez vos vaisseaux avec des trucs de la mort... Vous avez de l'argent, décidez-vous donc à attaquer. Vous pouvez rester reclus dans votre base indéfiniment mais ce n'est pas comme ça que vous passerez la mission.
Quant à l'attaque, soit vous y participez (c'est dangereux, mais vous êtes plus efficace que vos troupes pour détruire les tourelles-canons, en restant hors de leur portée), soit vous construisez une tour de communication et vous dirigez tout à la Command and Conquer, ce qui vous permet de veiller personnellement sur la base. Quand vous attaquerez les Furies, celles-ci, n'ayant pas un comportement rationnel, vont tenter de détruire vos installations dès que vous vous en prendrez aux leurs.
C'est franchement l'une des missions qui m'a fait transpirer le plus. Le temps et les ressources limitées sont une toute petite contrainte à côté du rouleau compresseur permanent des Furies...

MISSION 16

NSDF MISS 16

SAUVEGARDE

Malgré deux objectifs très simples, cette mission apparaît relativement longue. Vous êtes maintenant sur Achille, un satellite d'Uranus où l'environnement est magnifique. Vous devez détruire les tours qui servent de capteurs d'énergie et qui alimentent un champ de mines. Ce dernier protège l'usine, qui est votre deuxième et dernier objectif. Placez votre recycleur et votre usine là où vous êtes, et les tourelles autour. Construisez un pilleur et un constructeur. Placez deux tourelles-canons au minimum pour défendre l'unique accès au cirque où vous vous êtes établi.Mettez en route des bombardiers et deux chars pour partir détruire la tour n°1, située au nord-ouest. Il y a en général deux Furies pour défendre chaque tour et un geyser sous chacune d'elles. Mettez votre armorie sur celui que vous venez de mettre à jour et construisez rapidement un silo et de petites défenses (ne vous acharnez pas à mettre une tourelle-canon, c'est très dur). Il y a plein de biométal à proximité et votre armorie est placée plus près de l'objectif final. Des conditions idéales pour envisager la suite avec sérénité.
Dégommez les autres tours et un message vous informe que le champ de mines est désactivé. Prévoyez d'être nombreux et en bon état pour vous attaquer à l'usine. Celle-ci est lourdement défendue et vous allez probablement en baver pour y arriver.

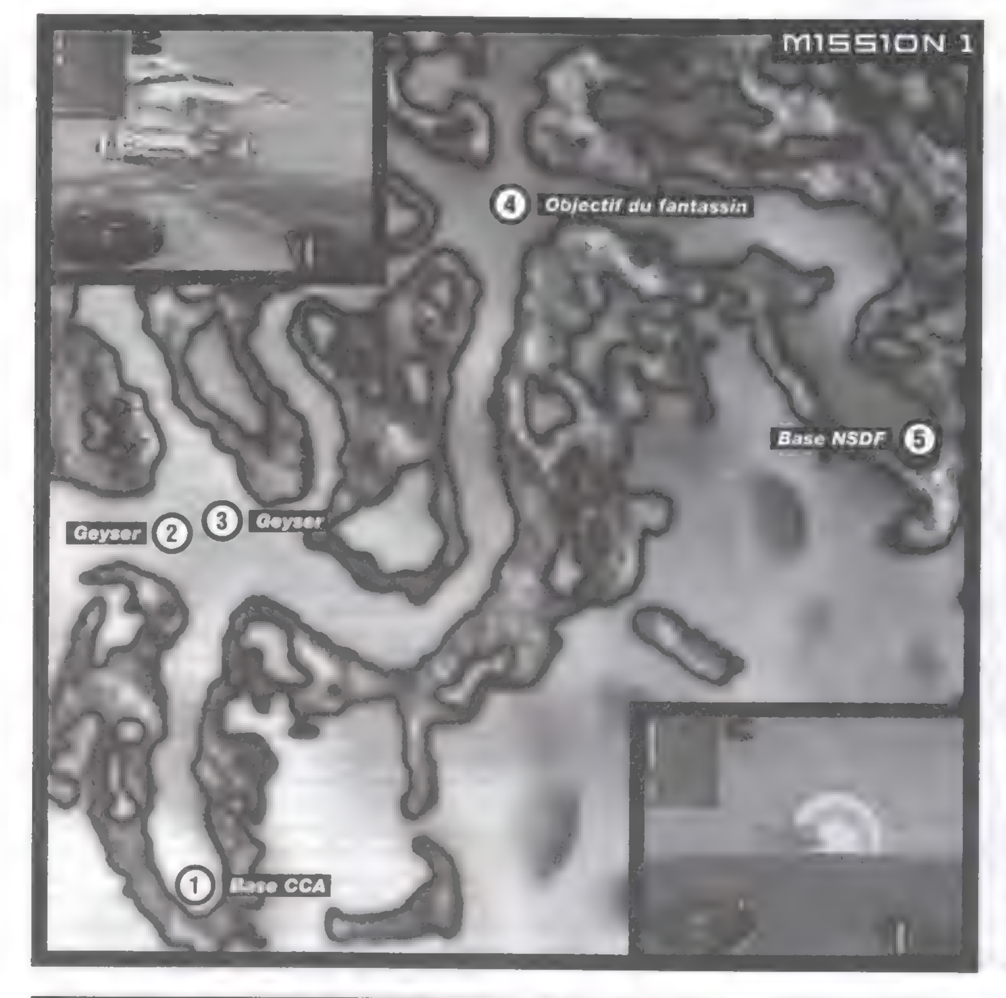
MISSION 17

NSDF MISS 17

SAUVEGARDE

On attaque la dernière mission américaine. Haut les cœurs, elle est faisable si vous faites attention au timing ! La surface d'Achille est très vallonnée et vous devez détruire la rampe de lancement située tout au nord de la carte. Il n'existe que deux chemins : la route du nord, directe, mais cahoteuse au possible. La route qui passe par l'ouest semble quant à elle plus longue mais plus facile — en revanche, elle est plus dangereuse. C'est néanmoins cette dernière que je vous conseille.
Restez là où vous êtes. Construisez deux pilleurs et quatre tourelles, que vous placez autour du recycleur. Mettez sur pied une flotte composée de 50 % de chars et 50 % de bombardiers. Dès que vous êtes prêt à partir, faites deux tourelles que vous emmenez avec vous. Si vous en avez les moyens, il serait vraiment bien de fabriquer une armorie pour assurer le ravitaillement. Faites-vous parachuter des munitions lorsque vous êtes presque arrivé ; elles vous seront utiles pour le retour. Au nord de la carte, il y a une grosse bifurcation vers l'est, peu avant la rampe de lancement. Placez vos tourelles à gauche et à droite de ce coude et allez-y ! L'objectif est très long à détruire, vous devez vous concentrer sur les propulseurs et faire le plus vite possible, sinon un message vous informe que votre base est attaquée et







détruite. Pour une raison que je ne m'explique pas, les troupes se font cartonner quand elles touchent aux propulseurs (pas moi), mais vous n'avez pas le choix. Dès que vous attaquez, une troupe de Furies essaye de vous bousculer par-derrière, c'est pourquoi je vous ai conseillé de mettre vos tourelles en couverture.

Quand vous en avez terminé avec la rampe, revenez à toute allure à votre base (vous avez trois minutes et c'est juste). Ne vous préoccupez pas de vos coéquipiers qui traînent : dans dix minutes vous jouerez les Russes contre les Américains, alors tant pis pour eux s'ils ne sont pas assez rapides. Félicitations, commandant, vous en avez terminé avec les capitalistes et à partir de maintenant, on vous appellera «camarade» commandant...

LES MISSIONS RUSSES

Bien entendu, si vous avez survécu, c'est que vous êtes devenu très fort, un maître des arts martiaux en 3D temps réel... Tant mieux car les missions soviétiques apparaissent plutôt gratinées. On y retrouve le stress du temps limité qu'on subissait chez les Américains — mais là, c'est pire. Il n'y a que huit missions mais elles sont plus longues et plus complexes. Du point de vue technologique, vous ne serez pas désorienté car vous disposez des même types d'équipements que la NSDF. En revanche, l'architecture des bâtiments semble un peu déroutante au début, mais vous vous y habituerez rapidement...

MISSION 1

CCA MISS 1

SAUVEGARDE

Vous devez tendre une embuscade au recycleur américain et détruire la base ennemie. Simple, non ? Ben, arrêtez de lorgner sur ce dossier et dépêchez-vous de produire un maximum d'unités offensives. Vous n'avez pas beaucoup de temps, aussi faites une usine et placez-la sur l'un des geysers, autour des points de navigation 5 et 6. Réunissez vos troupes à cet endroit et écoutez attentivement les messages radio. Le recycleur et son escorte vont arriver de l'est.

Lorsqu'un message vous dit que le recycleur est à mi-chemin dans le défilé, envoyez votre fantassin là où il est censé l'intercepter : à la balise n°3. Vous aurez beau avoir les yeux rivés sur la carte générale, vous ne verrez pas arriver l'ennemi. La radio vous dit qu'il a forcé le passage et c'est du pipeau, les Américains arrivent par génération spontanée, exactement là où vous êtes. Vous y laisserez votre usine et peut-être votre peau, mais vous devez absolument détruire le recycleur, sinon la mission s'arrêtera là. Et il s'enfuit vraiment le bougre, ne vous laissez pas distraire par les éclaireurs américains et poursuivez-le, en ordonnant à vos chasseurs de le détruire. Le fantassin jouera son rôle s'il est bien posté et, normalement, c'est bon.

Une fois que c'est fait, vous pouvez vous organiser une attaque classique. Attention toutefois aux ressources parce que ça n'est pas vraiment Byzance. Il y a une tourelle américaine planquée dans le défilé central... Elle n'apparaît pas sur le radar mais elle est très énervante car elle zigouille vos pilleurs.

La base américaine n'est pas très bien protégée. Il y a bien une tourelle-canon mais si vous détruisez le capteur solaire qui se trouve juste à côté, vous passerez sans problème. Une autre de ces tourelles vous attend près de l'usine et elle se révèle plus dure à avoir (mais rien de transcendant).

MISSION 2

CCA MISS 2

SAUVEGARDE

Un plan d'escorte de la mort qui tue. Il n'y a pas beaucoup de possibilités : soit vous foncez dans le tas en vous arrêtant là où je vous le dis (c'est comme ça que j'y suis arrivé), soit vous rusez (mais ça va se révéler beaucoup plus long). La manière speed : groupez immédiatement (quand je dis immédiatement, cela veut dire vraiment tout de suite — now !) vos unités d'attaque et les transporteurs. Partez vers la rampe de lancement à toute allure, sans vous préoccuper des échos radar indiquant la présence de l'ennemi derrière vous. Si les Américains vous rattrapent, arrêtez-vous, détruisez-les et repartez. Aux trois quarts du chemin à parcourir, vous devriez tomber sur un champ de mines. Faites stationner les transporteurs à distance et protégez-les car un escadron de chars va vous tomber dessus (méfiez-vous, ils ont même des combattants russes avec des Amerloques dedans), si ce n'est déjà fait... Détruisez les mines et foncez en priant Dieu que vos TPB tiennent le coup ou occupez-vous des obusiers placés des deux côtés du défilé, avant de poursuivre votre route. Si vous êtes assez rapide, vous devriez arriver sans encombre à la rampe de lancement. Des unités américaines vous poursuivent jusque-là, mais la rampe est sérieusement défendue et dès que les transporteurs arrivent, elles font demi-tour.

La manière rusée : vous pouvez éviter en partie les mauvaises rencontres si vous passez par les montagnes en bifurquant vers l'est, puis en remontant vers le nord tout en restant collé au bord de la carte. C'est très long et vos troupes vont s'enliser dans le relief... Soyez patient, c'est faisable. Il y a une sorte de chemin, beaucoup plus praticable, mais vous vous feriez détecter tôt ou tard, alors restez littéralement scotché à l'est. Au niveau où le chemin en question amorce son premier gros virage, vous risquez de prendre une grosse claque car la flotte américaine vous y attend. Au bout d'un moment, un message vous dit qu'il y a des caméras dans le secteur. Posez vos TPB et allez les mettre hors d'usage avant de continuer. Après, agissez comme dans la manière speed : speedez ! À vous de voir comment attaquer le problème mais je vous préviens, une tentative selon la méthode rusée m'a coûté le même temps que trois essais de la méthode Terminator. La quatrième était la bonne.

MISSION 3

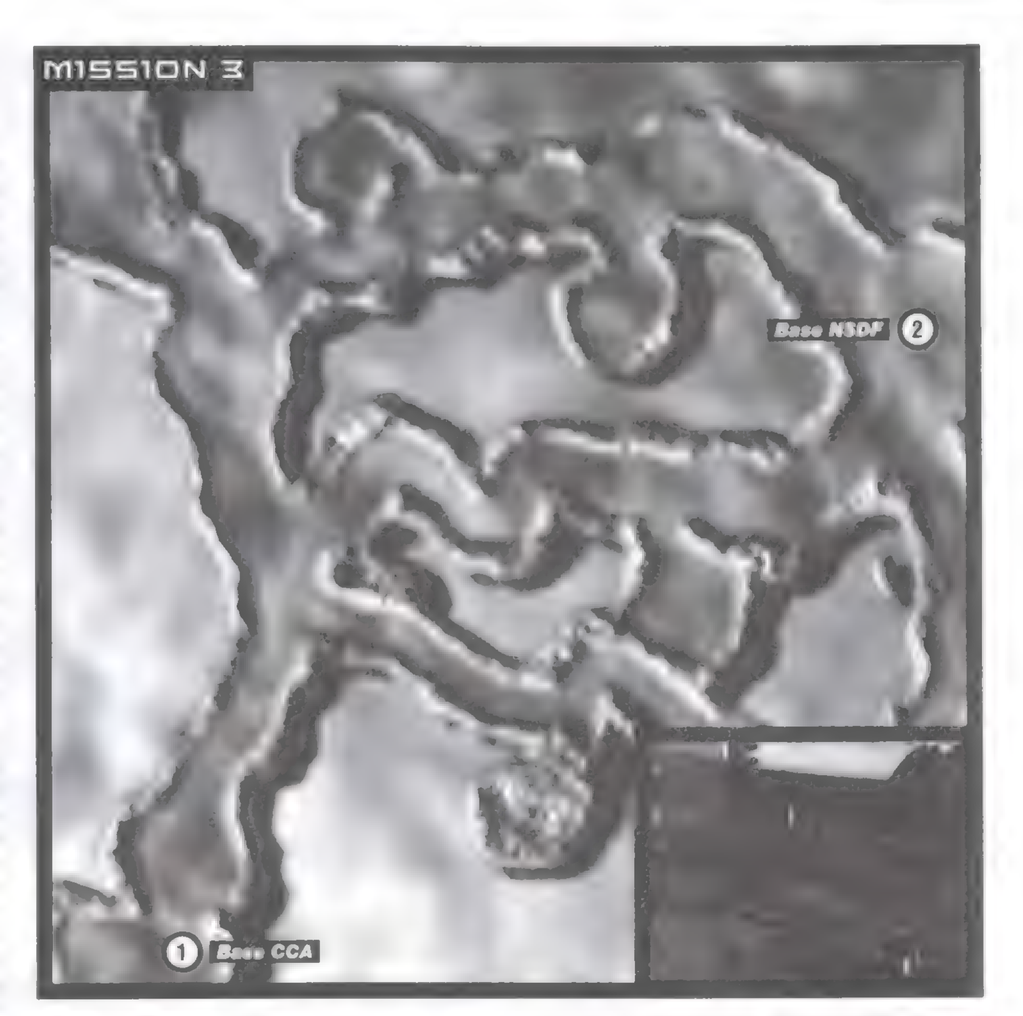
CCA MISS 3

SAUVEGARDE

Elle est assez sympa, celle-là. Votre but est de «bousiller» (c'est le commentateur qui le dit) le recycleur américain dans une opération de guerre-éclair, puis de revenir à la base. Vous êtes sur Io (donc attention à la lave), à la tête de quatre bombardiers. Groupez-les et prenez le chemin le plus court : celui du centre. Arrivé à la bifurcation, la radio vous dit qu'une patrouille se dirige droit sur vous. Prenez vite le chemin de droite, passez par le cratère et reprenez la direction de votre objectif. Faites sauter les mines et les deux tourelles peu après, puis avancez avec précaution. «Lockez» les infrastructures pour envoyer vos bombardiers sur le relais d'énergie solaire le plus proche, puis sur le recycleur, en évitant de vous mettre à portée d'une paire de tourelles-canons.

Tout se déroule normalement sans histoire, sauf pour ce qui est des tourelles-canons. Il est fort possible que vous soyez le dernier survivant après l'attaque du recycleur. Je me suis dit que c'était «trop facile». Effectivement, ça cachait quelque chose : le retour. Revenez en empruntant le même parcours, tout de suite après l'anéantissement de l'objectif, de manière à emprunter un chemin de traverse dès que vous aurez la signature radar d'un groupe de trois ou quatre chars. Si vous réussissez à les éviter, c'est à moitié dans la poche — à moitié seulement car il y a encore une autre patrouille de ce genre avant de rentrer au bercail, mais rien ne vous empêche de revenir à pied...







MISSION 4

CCA MISS 4



Attention, on est très limité par le temps. Vous disposez de sept minutes pour construire un maximum de troupes (pas de tourelles, pas le temps !) et partir dégager la route qui mène au pont situé au sud de la carte. Vos remorqueurs doivent pouvoir arriver dans les sept minutes. Nettoyez les obusiers qui traînent aux alentours et défendez le pont, ce qui ne manquera pas de vous donner du fil à retordre. Ne vous approchez pas de la base NSDF, elle est solidement défendue. Dès que vous aurez réussi à faire franchir le pont à vos trois transporteurs, c'est gagné.

MISSION 5

CCA MISS 5



Bonjour la promiscuité... Les Américains sont établis juste à côté de vous, en surplomb. Vous devez éradiquer les capitalistes mais ça ne se fera pas d'un simple claquement de doigts. Occupez-vous d'abord du fantassin et des obusiers qui pilonnent votre base. Mettez en place des défenses en grande quantité, tout en produisant des unités d'attaque. Vous recevrez un message indiquant que le recycleur américain a été localisé. À ce moment-là, entreprenez votre offensive car ce recycleur n'est même pas protégé...



MISSION 6

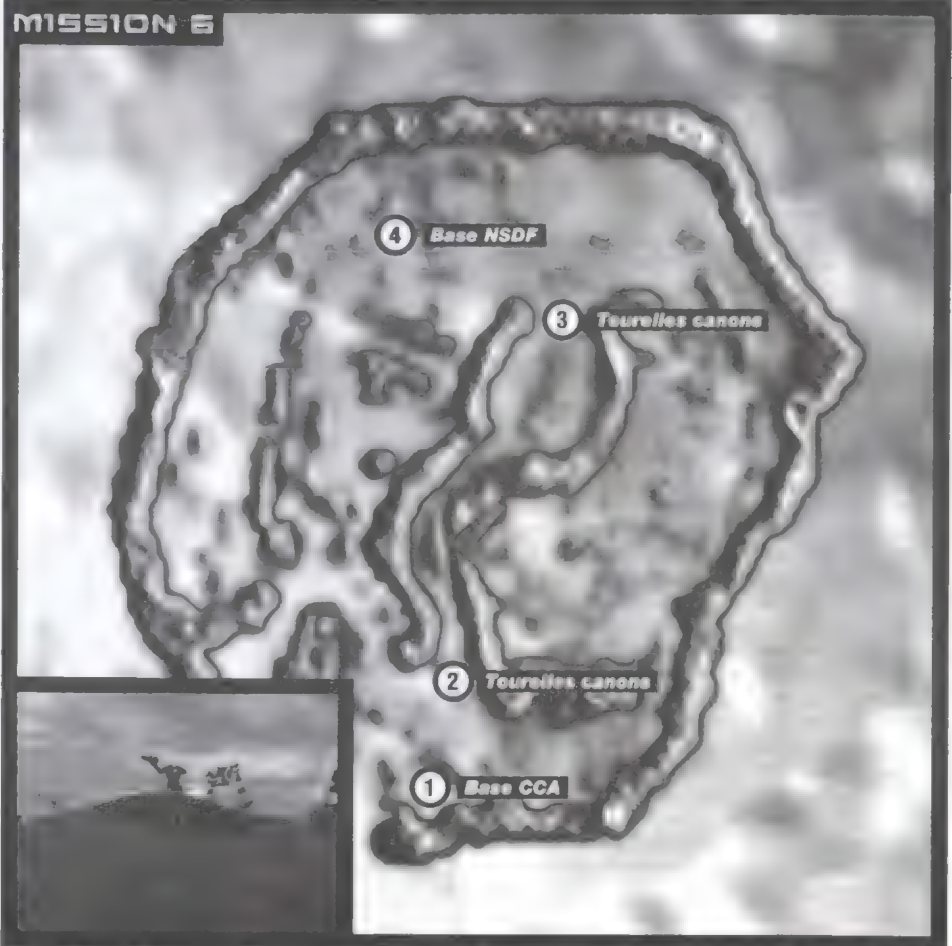
CCA MISS 6



Vous devez dégager le canyon qui traverse la carte du sud au nord. Ensuite, vous achèverez le travail en nettoyant (comme le ferait Victor), la dernière base américaine subsistant sur Titan. Posez votre recycleur et entourez-le de tourelles. Demandez aux golems de se diriger vers l'entrée du canyon. Ils mettent tellement de temps à se déplacer qu'il vaut mieux les faire démarrer tout de suite. Dès que vous le pourrez, fabriquez une armorie.

Dans un premier temps, vous devez désactiver un champ de mines (à coups de marteleur, ça va très vite). Deux tourelles-canons barrent l'accès au canyon : neutralisez le capteur solaire et envoyez les fantassins exploser les tourelles. Après un long cheminement, pendant lequel vous fabriquez un pilleur, vous devrez répéter l'opération avec une autre paire de tourelles-canons. Dernière étape, la destruction de la base, plus ardue que l'anéantissement du recycleur dans la mission précédente — mais rien d'insurmontable non plus...





MISSION 7

CCA MISS 7

SAUVEGARDE

Je vous préviens tout de suite, c'est quasiment infaisable. Vous devez mener à bien une expédition de sauvetage et délivrer des camarades emprisonnés. Vous devez veiller sur votre TPB, s'il meurt tout est fichu... Demandez-lui de vous suivre et surtout ne tirez sur personne. Si vous mettez la puce à l'oreille de l'ennemi, vous ne vous en sortirez pas. Un message vous indique que vous recevrez des renforts : ne comptez pas dessus, ils n'arriveront jamais.

Faites stationner le TPB à proximité de la prison (la petite colline située juste avant est idéale) et commencez à la détruire. Tandis que vous résistez à la contre-attaque, les prisonniers se ruent dans le TPB. Repliez-vous rapidement en direction des petits points verts qui se trouvent au sud-ouest. Vous devez retrouver un hangar à munitions, un silo et une usine — au sud-est. Elle est facile à repérer si vous restez sur les routes métalliques, en partant du silo. Ensuite allez avec le TPB vers le gros point blanc situé au nord, nord-est. Vous devriez ainsi récupérer deux pilleurs et organiser une force de frappe, afin de récupérer votre recycleur (en approchant votre TPB par le sud-ouest de la base américaine) et détruire plus tard celui des Américains.





MISSION 8

CCA MISS 8

SAUVEGARDE

La dernière mission se présente comme une opération de destruction totale. Surprise : vous allez pouvoir produire et conduire les Furies mais elles sont lentes et dures à réapprovisionner. De plus, en fin de partie, elles vont se retourner contre vous. Dépêchez-vous de prendre le contrôle de la zone pleine de biométal (au sud-est) et d'empêcher les pilleurs ennemis de s'y approvisionner. De leur côté, les Américains vont aussi harceler vos pilleurs. Dès que vous disposez d'une armée de neuf véhicules, passez à l'attaque au sud-est, selon les bonnes vieilles méthodes : d'abord les centrales solaires pour couper l'énergie, et ensuite le reste. Vous n'avez plus qu'à attendre l'add-on ou Battlezone 2 car je suis sûr que vous êtes devenu accro à ce jeu !



CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez et gardez enfoncées les touches «CTRL» et «SHIFT» en tapant l'un des codes suivants. En ce qui concerne les deux premiers codes ci-dessous, une lumière bleue ou verte (accompagnée d'un son) vous indique que le code est bien entré.

BZTNT : munitions infinies
BZBODY : invulnérabilité
BZFREE : pilotes infinis
BZRADAR : radar
BZVIEW : lien satellite

Starcraft

[1ÈRE PARTIE]

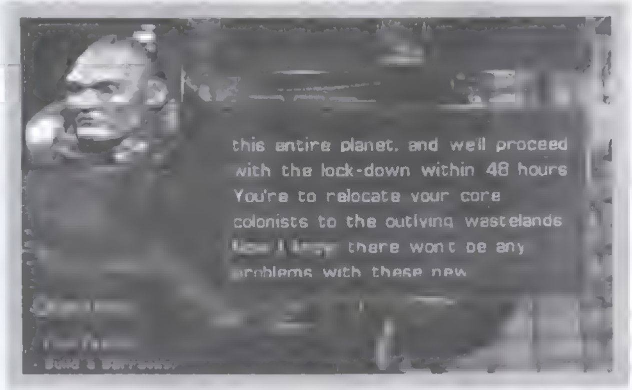
ÉDITEUR	Blizzard
CONFIG.	Pentium 60, 8 Mo de RAM, SVGA, W95
TEXTE	Anglais
VOIX	Anglais *(bientôt disponible en français)*
SORTIE	Avril 98

Au premier abord, Starcraft m'avait un peu deçu et ce sentiment était partagé par mes camarades. Mais à force d'y jouer et d'y rejouer, en reseau ou pour cette soluce, j'ai fini (comme d'autres) par beaucoup l'apprecier car il est rempli de subtilites et comporte des bruitages et des graphismes formidables. En cette période de vaches maigres où les bons jeux sortent au compte-gouttes, Starcraft devient même un titre incontournable qui vous fera passer d'excellents moments.

LA SORTIE EST AU FOND DE L'ESPACE

LA CAMPAGNE TERRAN



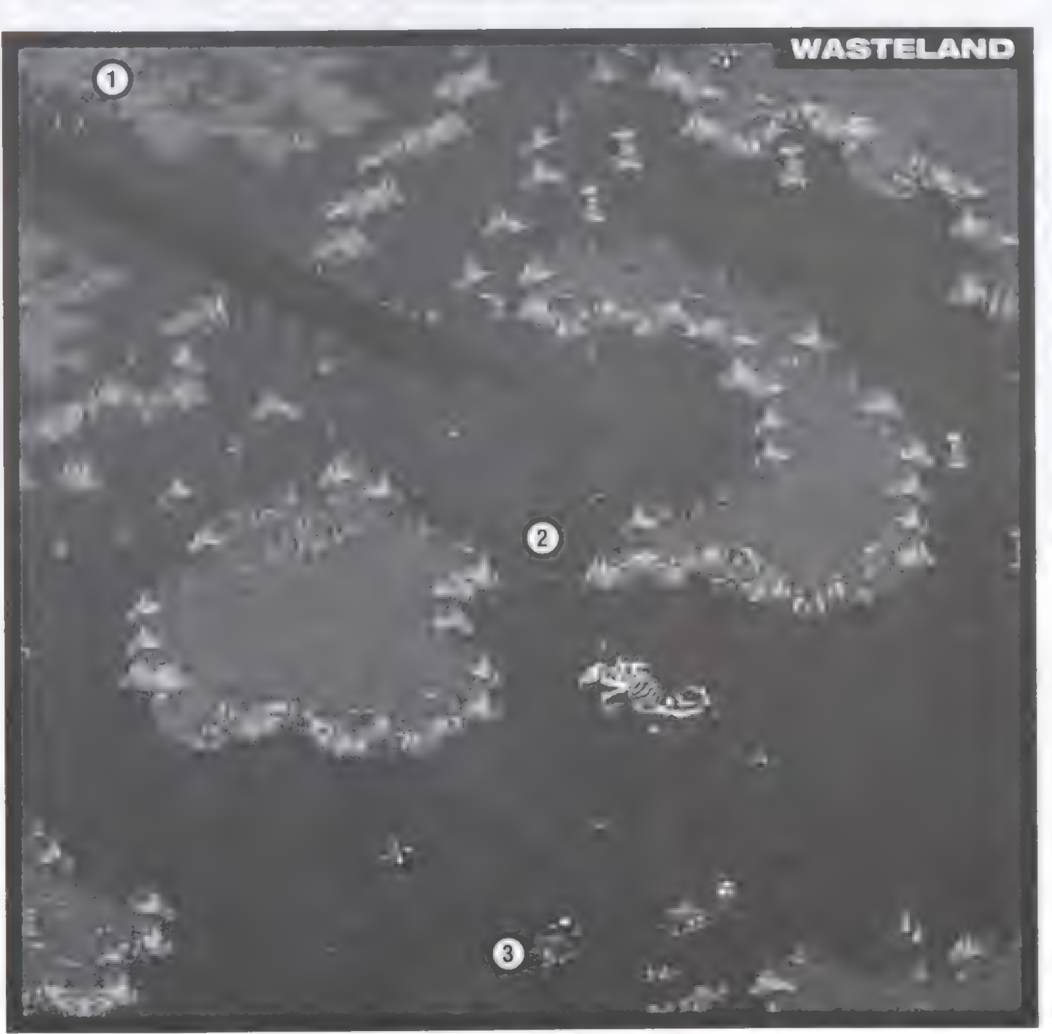


LISEZ BIEN LES BRIEFINGS.

TUTORIAL, BOOT CAMP

Faites trois SCV supplémentaires pour récolter des cristaux (**1**), puis construisez deux autres Supply Depots. Faites enfin une Refinery sur la mine de gaz (**2**) et récoltez cent Gaz pour terminer cette mission.

Remarque : laissez vos Marines pour défendre la base et vous n'aurez même pas à combattre.





WASTELAND

Sélectionnez toutes vos unités (**1**) et avancez jusqu'à Raynor pour le récupérer (**2**). Avancez ensuite jusqu'à la base (**3**) en détruisant tout de suite les Zerglings sur votre route. Mettez tous vos SCV à l'exploitation des cristaux et construisez une Barrack dès que possible. Faites alors des Marines jusqu'à ce que les conditions de mission soient remplies (il faut dix Marines).

Remarque : Raynor peut poser des mines autour de votre base mais vous n'aurez pas à vous en servir car les Zergs n'attaqueront pas.



BACKWATER STATION

3

4

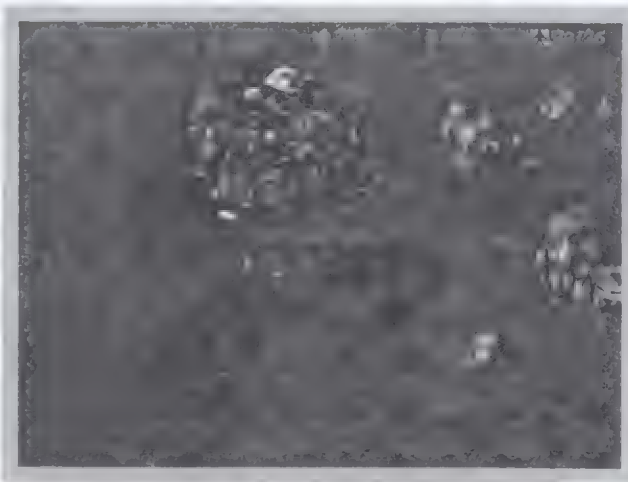
2

1

1

BACKWATER STATION

Exploitez les cristaux et le gaz près de votre base (**1**) avec six SCV, tout en produisant une douzaine de Marines que vous pouvez upgrader grâce à l'Engineering Bay. Envoyez alors votre groupe de Marines détruire le blocus zerg au nord (**2**) et reprenez la base terran (**3**) en faisant entrer vos Marines en contact avec **chacun** des bâtiments. Vous avez ainsi accès à de nouvelles ressources : il ne vous reste plus qu'à faire des Marines et des Firebats (une douzaine de chaque) et à nettoyer la carte en tuant TOUS les Zergling et en détruisant TOUS leurs bâtiments, y compris le Terran Center infesté (**4**). N'oubliez pas de toujours déplacer vos troupes en groupes de douze pour avoir plus de force de frappe.



UN COMMAND CENTER INFESTÉ : RÉPUGNANT !

DESPERATE ALLIANCE



DESPERATE ALLIANCE

Cette mission est la première vraiment intéressante car vous devez y défendre votre base pendant trente minutes (le compteur s'affiche en haut). Vous devez produire au moins quinze SCV pour exploiter les cristaux et quatre SCV pour exploiter le gaz. Dans le même temps, produisez trois Bunkers regroupés dans chacun des deux passages (**1**) pour bloquer l'accès et remplissez ces Bunkers de Marines. Upgradez la puissance de feu des Marines grâce à l'Engineering Bay et leur portée de tir grâce à l'Academy (ces deux bâtiments sont déjà construits). Contruisez des Missile Turrets près de vos Bunkers (cinq ou six pour chaque entrée) afin de stopper les attaques aériennes. Construisez ensuite la Factory pour faire quelques Vultures (pas plus de dix) et procédez à l'extension de la Factory afin d'upgrader vos Vultures pour les mines : chaque Vulture disposera de trois mines qu'il faudra placer juste devant les Bunkers pour freiner les assauts zergs. Pensez à réparer vos Bunkers et vos Vultures avec les SCV et à mettre quelques Marines sur les hauteurs (où il est impossible de faire des Bunkers), afin qu'ils bénéficient du bonus de tir de surélévation (**2**). Conseil : les Marines sont les meilleures unités pour cette mission, tandis que les Firebats se révèlent peu utiles.

Remarque : si vous êtes très bon, la mission peut être rejouée avec pour objectif la destruction totale des Zergs, mais en trente minutes, ça n'est pas facile.



THE JACOBS INSTALLATION

Départ

THE JACOBS INSTALLATION

Cette première mission en intérieur peut être un vrai calvaire si vous vous perdez (suivez le tracé indiqué sur la carte pour aller droit au but). Commencez par rassembler toutes vos forces en un seul groupe et avancez toujours lentement pour qu'il n'y ait pas de soldats à la traîne (placez les Firebats en première ligne et Raynor en queue). Détruisez les défenses dès qu'elles surgiront (**1**) et les troupes ennemies en concentrant le tir de tout votre groupe sur un ennemi à la fois (il ne faut donc pas laisser vos hommes se défendre mais leur indiquer une cible à chaque fois). Rendez-vous directement à la balise-téléporteur (**2**), qui vous amène au point (**3**). Avancez alors jusqu'à la balise (**4**) et faites marcher un homme dessus pour terminer la mission.

Remarque : attention à la santé de Raynor (le soldat vert) car s'il meurt, vous échouez automatiquement.



REVOLUTION

1 2 3 4 5 6 7 8 9

LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS...

REVOLUTION

Sélectionnez tout votre groupe (**1**) et rejoignez Kerrigan (**2**). Détruisez les Missile Turrets (**3**), puis rendez Kerrigan invisible (pouvoir «Cloak») et dirigez-la vers la base (**4**) en détruisant tout sur son passage (ne suivez pas les Wraiths, ils se mettront hors de portée et vous feront perdre du temps). Amenez le reste de votre groupe pour détruire la Missile Turret (**5**) et faites-le se replier au point (**4**), puis envoyez Kerrigan détruire le plus possible de Bunkers blancs et de troupes. Peu avant que Kerrigan ne redevienne visible (surveillez son compteur d'énergie de près), regroupez toutes vos forces et foncez sur la balise de la base violette (**6**). Mettez tout de suite Kerrigan sur la balise afin de prendre le contrôle de la base. Détruisez les Bunkers blancs s'il en reste, puis faites une quinzaine de SCV pour exploiter les ressources et produisez en quantité des Wraiths et des Marines (vingt de chaque au moins). Upgradez les Marines et surtout les Wraiths pour qu'ils puissent se rendre invisibles et soient plus résistants. Construisez aussi deux transports de troupes (les Dropships,) et faites-y embarquer vos Marines. Rendez vos Wraiths invisibles et allez au point (**7**) afin de détruire tout ce qui passe et progressez vers le Command Center situé à gauche (**8**) pour continuer le massacre. Envoyez alors vos deux transports pour faire débarquer vos Marines au point (**8**), puis progressez avec eux dans la base ennemie (**9**), en détruisant en priorité les Missile Turrets et les troupes au sol. Envoyez enfin vos Wraiths pour finir le travail (toujours invisibles si possible). Attention : les abords de la base (**9**) sont minés, alors ne regroupez pas trop vos Marines ou ce sera un bain de sang.



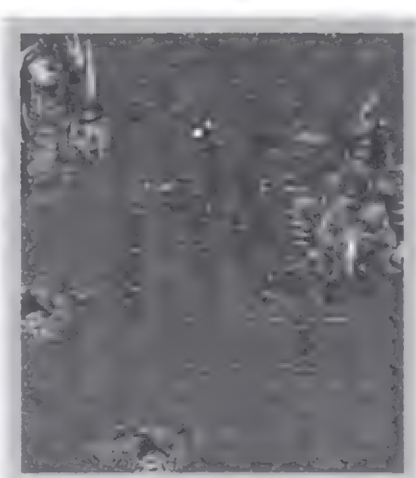
NORAD II

1 2 3 4 5 6 7 7

NORAD II

Votre but est de défendre le Battlecruiser (**1**) et d'y amener Raynor et deux transports de troupes (Dropships). Comme le site est entouré de défenses aériennes, vous ne pouvez pas y aller directement : il faudra d'abord détruire ces défenses. Commencez par mettre les Marines du site (**1**) dans les Bunkers et placez bien les Goliaths au milieu des deux Bunkers. Utilisez les deux SCV pour réparer les Bunkers et les Goliaths entre chaque attaque (elles sont fréquentes sur ce site). Sélectionnez ensuite tout votre groupe, dont Raynor (**2**), et avancez vers la base (**3**), dont vous prendrez le contrôle en touchant **chaque** bâtiment (attention aux Zergs que vous rencontrerez sur votre route : concentrez vos tirs sur un ennemi à la fois). Réparez les bâtiments endommagés avec un SCV (en priorité l'Engineering Bay), puis développez votre base en doublant les Bunkers et en produisant beaucoup de Marines, qui iront dedans. Upgradez aussi les Marines avec l'Engineering Bay et l'Academy (pour le tir plus long) : cela profitera aux Marines du site (**1**). Lorsque vous commencez à avoir une quinzaine de Marines (en plus de ceux des Bunkers), envoyez-les sur la zone (**4**) afin de protéger le site pour la construction d'une nouvelle base. Tout en continuant à faire des Marines, progressez vers la première base zerg (trente à quarante Marines upgradés suffisent largement), puis vers la seconde (**5** et **6**). Une fois ces deux bases éliminées, détruisez toutes les défenses (**7**) qui entourent le site (**1**) en vous concentrant d'abord sur les Sunken Colony qui menacent directement vos Marines. Il ne vous reste plus qu'à contruire un Starport pour avoir deux Dropships et à les envoyer avec Raynor sur la balise (**1**) pour finir cette mission.

Remarque : ne traînez pas trop dans cette mission car le site (**1**) aura la vie dure.



NE MÉSESTIMEZ PAS LA PUISSANCE DE FEU DES MARINES...

THE TRUMP CARD



EMBOUTEILLAGE DE SCV...

THE TRUMP CARD

Montre en main, cette mission se finit en cinq minutes car votre but n'est pas de détruire les Terrans mais d'amener un objet sur un point précis. C'est le SCV au point (**1**) qui porte cet objet : amenez-le ainsi que toutes vos troupes au point (**2**). Utilisez les quatre SCV (**3**) pour exploiter les cristaux et produisez des Marines avec les deux Barracks, en sélectionnant comme Rally Point le point (**2**) (c'est une des fonctions des Barracks). Utilisez Kerrigan en mode invisible pour détruire le char, et les trois Marines qui ont pris position sur la colline (**4**). Dès que vous avez suffisamment de Marines (au point de devoir construire de nouveaux Supply Depots), faites deux groupes de combat avec le Science Vessel, pour repérer les chasseurs invisibles (laissez Kerrigan en retrait) et avancez avec précaution dans la base ennemie (**5** et **6**), en laissant venir à vous les adversaires et en concentrant vos tirs (détruisez les chars en priorité et les Missile Turrets qui menacent le Science Vessel). Profitez alors de la diversion pour lancer deux boucliers de protection sur le SCV qui porte l'objet et dirigez «à la main» le SCV par l'est (**7**), directement sur la balise (**8**), pour terminer cette mission.
Si vous trouvez cela trop dur, il vous reste la possibilité de développer votre base et de faire une percée (**6** et **7**) avec davantage de troupes, mais ce sera plus long et vous louperez tout le fun de cette mission...



THE BIG PUSH

THE BIG PUSH

La mission commence en plein exode : déplacez vos bâtiments sur le site d'atterrissage (**1**) et posez-les exactement sur leur extension (il y en a une pour chaque). Grâce à vos deux Command Centers, exploitez les nombreuses ressources puis produisez des chars et des Marines. Upgradez aussi vos troupes, surtout les chars qui doivent avoir la possibilité d'être en mode Siège (par la Factory) et qui doivent pouvoir tirer beaucoup plus loin (trois upgrades grâce à l'Armory). Faites quelques tourelles de défense pour empêcher les attaques des Wraiths (il ne se rendront jamais invisibles), puis faites avancer lentement vos chars (**2**) en les mettant en mode Siège à chaque arrêt. Avec huit chars (et une dizaine de Marines pour le combat rapproché) et en progressant «par bonds», vous éliminerez entièrement la première base terran (**3**). Détruisez les défenses placées sur les hauteurs et le Starport (**4**), tout en commençant à produire des Wraiths qui aideront votre Battlecruiser à défendre la base (la recherche de l'invisibilité va de soi, bien sûr). Progressez lentement avec vos chars pour détruire les zones (**5**) et (**6**) en pensant à utiliser un SCV pour réparer ceux qui sont endommagés. Il ne vous reste plus qu'à placer vos chars sur la hauteur (**7**), pour affaiblir l'ennemi, et à détruire ensuite sa base. Vous terminerez la mission quand tous les bâtiments / unités terrans seront détruits.

Remarque : vos Wraiths serviront aussi à détruire les Battlecruisers qui traînent.



CONNECTEZ LES BATIMENTS À LEUR EXTENSION.



TIR DE BARRAGE.

NEW GETTYSBURG

Cette mission est un peu particulière car vous ne devez en aucun cas détruire un seul des bâtiments zergs (**1**). Mais vous pouvez éliminer les Zergs qui vous attaquent...
Développez votre base en restant bien sur votre espace de départ et mettez des Bunkers remplis de Marines au pieds des accès zergs (**2**). Une fois que vous avez une trentaine de Marines bien upgradés, produisez des chars (upgradés à fond eux aussi) et installez au sud-ouest un Command Center près des ressources (**3**), que vous défendrez au moyen d'autres Bunkers (**4**). Pensez à construire une autre Barrack sur ce site (**3**) pour avoir des troupes plus vite. Avec deux ou trois chars et une douzaine de Marines, éliminez la base protoss (**5**) au sud (toujours grâce à la méthode «chars en mode Siège et Marines pour les protéger») tout en verrouillant l'accès sud à votre base (**6**) par cinq ou six chars en mode Siège et des Marines. Envoyez alors vos chars et une bonne partie de vos Marines au point (**7**) pour ravager la base protoss (toujours avec les chars en mode Siège).

Remarque : dès que tous les Protoss seront détruits, les Zergs lanceront un assaut monstrueux contre votre base, mais n'ayez pas peur, c'est juste le signal que la mission est gagnée (attention tout de même que Kerrigan ne soit pas tuée).



THE HAMMER FALLS

THE HAMMER FALLS

Votre but est de détruire le canon qui est au nord (**1**), défendu par deux camps terrans, les Rouges (**2**) et les Blancs (**3**). Commencez par faire des Marines, puis des chars, et n'oubliez pas de disposer quelques Missile Turrets pour défendre votre base. Placez vos troupes sur la hauteur, près de votre base, (**4**) afin de la défendre et commencez à faire des Science Vessels, qui vous serviront à repérer les nombreux Ghosts... invisibles. Faites un groupe de chars / Marines accompagnés d'un Science Vessel (légèrement en avant) et avancez prudemment vers le point (**5**) en tenant cette position. Remontez alors lentement vers la base rouge (**2**) en gardant des chars (mode Siège) et un Science Vessel sur le point (**5**) pour empêcher les renforts blancs de passer. Méfiez-vous aussi des Ghosts qui arriveront au point (**5**). Lorsque les Rouges seront détruits, installez une base sur leur site et construisez une dizaine de Wraiths (avec l'option invisibilité). Envoyez vos chars / Marines / Science Vessel devant les deux ponts (**6**). Attendez d'avoir éliminé pas mal de Ghosts avant de progresser dans la base blanche, en utilisant vos Wraiths invisibles pour détruire les Battlecruisers blancs. Il ne vous reste plus qu'à utiliser vos Battlecruisers pour détruire les défenses (**7**) qui entourent le canon (**1**) et à détruire le canon lui-même.

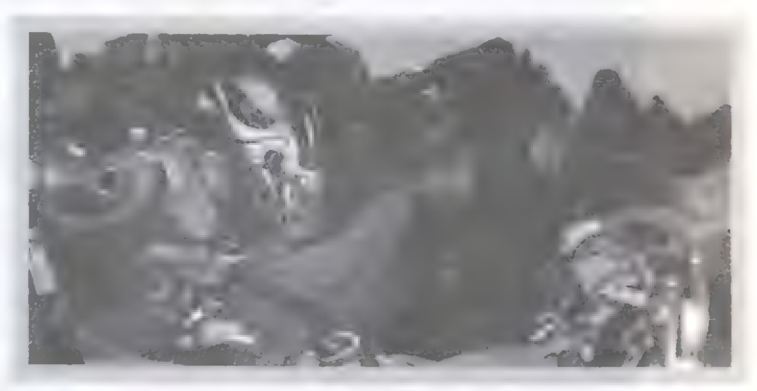
Remarque : si vous n'utilisez pas de Science Vessels avec vos troupes, vous aurez des pertes très lourdes à cause des Ghosts.



LES ZERGS SE DÉCIDENT À ATTAQUER.

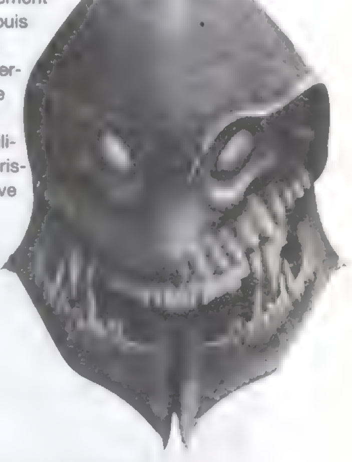
LA CAMPAGNE ZERG





AMONG THE RUINS

Créez tout de suite un Overlord, puis jusqu'à huit Drones pour récolter les cristaux au sud (**1**). Faites ensuite un Spawning Pool et exploitez la mine de gaz située à l'est (**2**). Construisez alors un Hydralisk Den et produisez des Zerglings et des Hydralisks. L'objectif de la mission change alors et vous devez détruire la base installée au nord-est. Dès que vous avez une trentaine d'unités de combat, faites un Evolution Chamber pour les upgrader, puis détruisez l'avant-poste situé à l'est (**3**). Refaites vos forces en pensant à construire un deuxième Hatchery pour avoir davantage de Larvas rapidement (chaque Hatchery en produit jusqu'à trois), puis remontez vers le nord-ouest pour détruire la base (**4**). Il faut anéantir tous les bâtiments terrans pour gagner (il y a un Starport à gauche de la base). Si vous allez vite, vous n'aurez pas besoin d'utiliser la mine de cristaux qui se trouve au nord (**6**).



EGRESSION

Vous devez amenez la Chrysalis (**1**) sur le point situé au sud-est (**2**). Construisez une base en faisant des Zerglings et surtout des Hydralisks car les Protoss vont avoir des Scouts (ne faites pas des Mutalisks car ils coûtent cher et vous n'avez pas beaucoup de ressources). Envoyez une de vos unités sur la plate-forme du Chrysalis (**1**) pour prendre le contrôle des six Hydralisks surpuissants mais laissez-les là pour protéger la Chrysalis. Gardez une quinzaine d'Hydralisks pour défendre votre base et envoyez une quarantaine de Zerglings / Hydralisk éliminer les forces qui se trouvent au centre de la carte (**3**), ainsi que toutes les forces protoss qui se trouvent sur la route (**4**), jusqu'au point (**2**). Envoyez alors un Drone prendre la Chrysalis, puis dirigez-le sur le point (**2**) en le faisant accompagner de toutes vos forces pour le protéger. Si vous voulez être sûr d'être tranquille, vous pouvez détruire la base protoss (**5**) avant de convoyer la Chrysalis, mais cela n'est pas une condition impérative de victoire.




THE NEW DOMINION
6
7
5
4
3
2
2
1

AGENT OF THE SWARM

THE NEW DOMINION

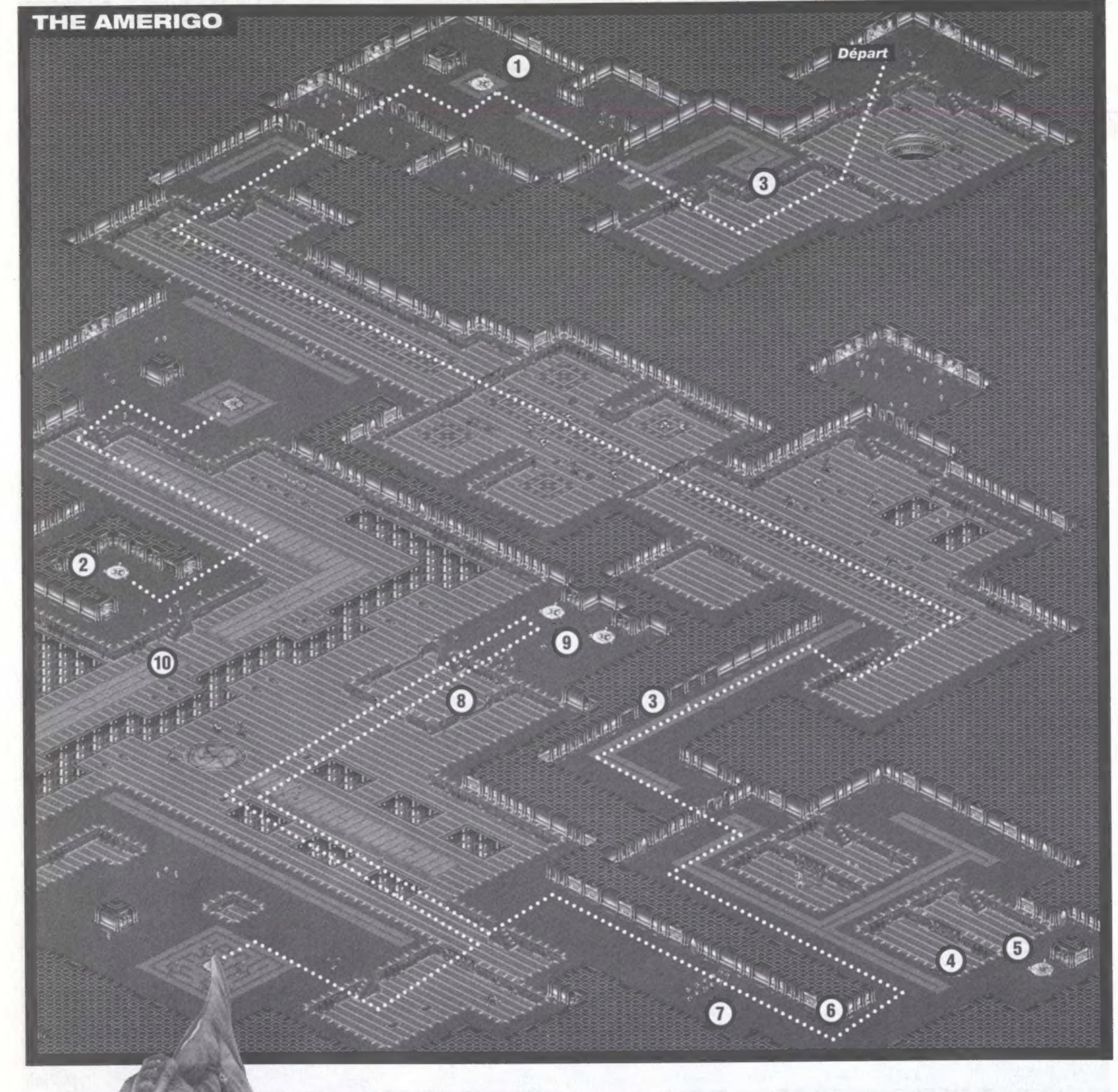
Vous devez protéger la Chrysalis (**1**) tout en détruisant les forces terrans. Pour cela, commencez par faire des Hydralisks (pas plus de vingt) et laissez-les à la frontière nord de votre base pour la défendre (**2**). Commencez ensuite à produire des Mutalisks (il faut upgrader l'Hatchery en Lair) jusqu'à en avoir au moins trente et étendez-vous alors sur le site de ressources situé au nord (**3**) en construisant un autre Hatchery (attention, le site est protégé par des Marines : envoyez vingt Hydralisks pour les éliminer). Groupez vos Mutalisks au point (**4**), upgradez-les et continuez à en produire. Lancez une attaque massive avec vos Mutalisks sur la base terran qui se trouve au nord (**5**), en concentrant d'abord votre attaque sur les Missile Turrets, les Marines et les Bunkers. Détruisez ensuite le Barrack situé au nord (**6**), puis ravagez le reste de la base qui reste pratiquement sans défense (les chars ne peuvent rien faire contre vos Mutalisks). Prenez soin de laisser quelques Mutalisks et tous vos Hydralisks pour défendre vos deux bases car les Terrans lanceront des contre-attaques. Refaites vos forces puis lancez l'attaque finale sur la base terran située à l'est (**7**): les Terrans se replient en catastrophe avant que vous ayez pu les détruire — fin de mission.

AGENT OF THE SWARM

Vous devez protéger la Chrysalis (**1**) pendant dix minutes (le compteur est en haut). Faites une dizaine d'Hydralisks et groupez-les sur la partie droite de votre île (**2**) pour empêcher les débarquements. Commencez alors à produire des Mutalisks et encore une quinzaine d'Hydralisks pour protéger votre base (il y a un gros débarquement près de la base, une minute avant l'éclosion). Dès cette éclosion, upgradez les Overlords pour le transport de troupes (par l'Hatchery devenu Lair) et implantez une nouvelle base sur l'île, au centre (**3**), en la défendant avec des Zerglings et des Hydralisks. Continuez à faire des Mutalisks (upgradez-les) et lancez une grosse attaque, juste pour supprimer les deux Missile Turrets de la base terran située au nord (**4**). Chargez alors Kerrigan (la créature sortie de la Chrysalis) dans un Overlord et déposez-la dans le coin (**4**), au nord de la base (faites une sauvegarde avant). Rendez-la tout de suite invisible (pouvoir «Cloak») et détruisez les Goliaths et les Marines. Ramenez vos Mutalisks pour descendre les Missile Turrets restantes jusqu'à l'entrée de la base et détruisez, avec Kerrigan, le Command Center terran (**5**).

Remarque : si vous détruisez bien les Missile Turrets, Kerrigan ne peut plus être repérée et elle fera un vrai massacre — c'est la clef de la victoire.





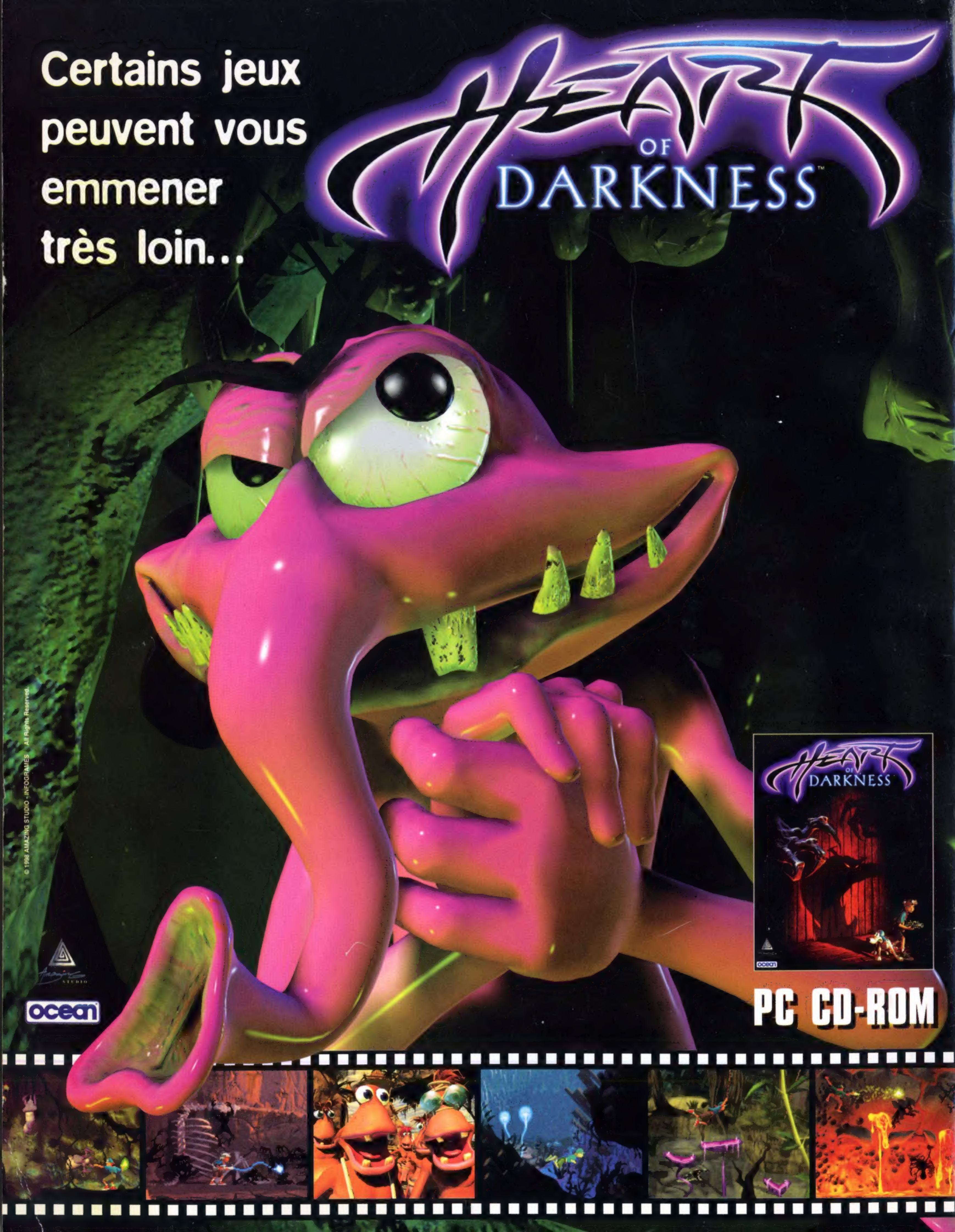
THE AMERIGO

Cette mission est très facile car toutes les unités zergs se régénèrent si vous leur en laissez le temps et surtout, vous dirigez Kerrigan qui peut se rendre invisible — seules les défenses (**3**) de la base la repèrent mais elle est très résistante et peut s'en charger toute seule. Commencez par rendre Kerrigan invisible (fonction «Cloak») et amenez-la sur la balise (**1**) pour repérer le Super-Ordinateur (**2**) en détruisant toutes les unités / défenses sur votre route. Continuez d'avancer jusqu'aux cellules (**4**), tuez les Marines (**4**) et récupérez les Zerglings prisonniers en marchant sur la balise (**5**) pour ouvrir leur cellule. Regroupez toutes vos forces en (**6**) et assurez-vous que Kerrigan est en pleine santé et qu'il lui reste de l'énergie pour se «cloaker». Rendez alors Kerrigan invisible, avancez vers le point (**7**) en détruisant les trois tourelles qui sortent du sol (ce sont elles qui vous repèrent), puis finissez le groupe de Marines tranquillement. Continuez d'avancer avec Kerrigan en état d'invisibilité, procédez à un massacre et assurez-vous qu'elle est en forme avant d'entrer dans l'enclos (**8**), qui est un piège : montez vite l'escalier et détruisez d'abord les tourelles, puis les Marines. Dirigez Kerrigan **sur les deux** balises (**9**), puis allez à la balise (**10**) qui est un téléporteur. Nettoyez la route avec Kerrigan jusqu'au point (**10**)) sans trop vous approcher de l'escalier. Envoyez alors tout le reste de vos troupes éliminer les défenses de l'escalier, puis dirigez Kerrigan sur la balise (**2**) pour remplir la mission.

Voilà, vous avez passé les quinze premières missions et vous commencez à vous débrouiller — mais attendez de voir celles qui vont suivre... ***Suite et fin au prochain numéro !***

JEFF

Monkey3@club-internet.fr pour toute question sur Starcraft.


Certains jeux peuvent vous emmener très loin...
HEART OF DARKNESS™
© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES. All Rights Reserved.
ocean
HEART OF DARKNESS
ocean
PC CD-ROM